EMERALD DRAGON

EMERALD DRAGON

ユーザーズ・マニュアル

●あいさつ

　この度は、エメラルド・ドラゴンをお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。
　エメラルド・ドラゴンの舞台となるイシュバーンは、既在する多くのゲームの中でも最大と言ってもいいほど、広い世界です。
　しかも、町や城が表マップ上でシンボルではなく、その大きさのままに建ち並んでいます。広大な世界には多種多様のイベントが散りばめられており、冒険者であるあなたを、待ちかまえています。
　エメラルド・ドラゴンの世界を存分におたのしみ下さい。

プロローグ

●プロローグ

太陽はゆっくりと水平線の彼方へ去り、小島は闇の中へ溶けていった。古びた石造りの家の中に、１つの大きな影と２つの小さな影が、風になびく蠟燭によって壁に映し出されている。

大きな影の所有者、この島で最長老の白龍である。老いたその顔のしわは深く、翼は張りをなくし、くぼんだ目は光を失っていた。小さな影の１つは老白龍とは対照的な青き幼龍。８年前に生まれたアトルシャンである。のこり１つの影、この島、いやこの世界でたった１人の人間の少女、タムリンであった。

四方を時空の障壁に囲まれたこの世界にもともと存在していたのは海と小島（彼らはドラゴン小国と呼ぶ）と数種の小動物のみであった。そこへ1500年前、かの地より高等魔術によって、龍達が次々と移って来たのであった。

いつものように物語を語り終えた老白龍は、少女から自分がここへ来た時の事を話してくれとねだられた。少し上を向いた老白龍は、わずかの時間沈黙すると、ゆっくりと話を始めた。

「おまえがこの地に来たのは３年前の夏のことじゃった。嵐のすぎた次の朝、浜辺に打ち上げられた難破船の事を知ったときは、さすがのわしも驚いた。

じゃが、わしのように老いさらばえた者にはすぐ分かった筈じゃ。あの懐かしい、広大無辺に広がる肥沃な大地の……わしらの故郷の匂いを……

その船がなぜ異世界のこの島に辿り着いたのか。わしには今でも分からん。おまえはその船のたった一人の生存者じゃったのじゃ。船室の中でも少し高くなっておる、そしてもっとも安全な場所に、荷物に守られて倒れていたそうじゃ。

知っておるじゃろうが、わしらは子供に恵まれん。ほれ、お前の隣でもう寝むってしまっとるアトルシャンも100年ぶりの子供じゃった。じゃからわしらは、おまえも同じ様に大切に育てようと思ったのじゃ。」

ここまで話して、老白龍は何かを考えるように沈黙してしまった。彼の心をめぐっているのは……そう、彼の故郷、四季の美しき変容は多世界随一と言われ、天からの温かく柔らかい恵の光は、そのまま天界にもっとも近い聖地だと言われた。花が咲き、妖精舞う永えのユートピア……。

イシュ・バーン。

老白龍が長い回想から現実に戻った時、２人の子供は寄り添って寝息をついていた。老白龍は表情を柔らげると、２人に毛布をかけてやったのだった。
「タムリンよ、おまえが１人で生きてゆけるようになった時、わしは苦しい決断をしなければならないかもしれん。おまえの生まれた世界、イシュ・バーンは、それはそれは幸せな世界じゃ。」
老白龍の顔にわずかな陰りがさす。
「今は人間が霊長となって、賑やかにやっておることじゃろう。おまえにとっても、そこで暮らすのが１番の幸せなんじゃろうからのう。」

1500年前、イシュ・バーンをある恐ろしい呪いが襲った。龍族のみにかけられたその呪いは、彼らの息をつまらせ、血を枯らし骨をきしませた。そしておびただしい数の龍が死んでいった。生き残った僅かの龍達が隣接するこの異世界に移り住んだのだった。しかし、彼らはあの呪いが序章である事を知らない。

こののち９年後、タムリンはつらい別れを経て、故郷であるイシュ・バーンへ戻っていった。アトルシャンから贈られた彼の片角をしっかり握りしめて。
幼き頃暮らしていたイシュバーンとはいえ、全く覚えていないこの世界。それでも彼女は龍達の言う聖地で、人間としての幸せをたとえ小さくともつかもうと思っていた。しかしその思いは、最初に目を開いた瞬間に消し飛んだ。
「……これが……聖地イシュバーンなの……？」
タムリンの足元には、数え切れない兵士の死体と、さらに多くの得体の知れぬ生物の死体で埋め尽くされていたのだ。
15年前突然現れた魔軍と、イシュバーン唯一の王国エルバードとの戦いは、しだいにエルバード軍の劣勢となりつつあった。平和な世界で育ったタムリンには自分がどうしたら良いのか分からず、逃げ惑う人々をただ見やるだけであった。

「おい、聞いたか？　ドゥルグワント要塞が危ないらしいぞ」
「バカな！　今日まで魔軍を押さえ続けてきたエルバード最大の砦だぞ」
「強力なモンスターだけで編成された別動隊が、動いているらしい。たしか、オス……なんとかって言う……」
隣で聞いていた別の兵士が口を開く。
「オストラコンだよ。あの人間の恥さらしめ。奴が別動隊を指揮しているのさ。」
その時、片腕に矢を受けたままの兵士が飛び込んで来た。
「ドゥルグワント要塞が堕ちたぞ！」大声で叫ぶ。「現在魔軍はふたてに別れて、アーパスの砦を攻撃……中。そして……」
矢を受けた片腕を押さえたまま、崩れ落ちそうになった彼を、他の兵士が慌てて抱きとめる。
「そして、もう一方は……ここミスラ・ミフルへ進行中……」
兵士達の顔に緊張が走った。

タムリンがイシュ・バーンに帰ってから、3年の月日が流れた。
ウルワンの町で長老から小さな家を借りて生活をする彼女は、まだ戦火の及ばぬこの町に送り込まれて来る傷ついた兵士達の看病に、忙しい日々を送っていた。この日タムリンは、初めてこの世界を見た時以来の衝撃的な光景を目の当たりにする事になる。　それは、キルデールから運ばれて来る十数人の負傷した子供達、という話だった。しかし半数はすでに惨たらしく死んでおり、生きている子供達も治療すらできないほどの火傷や深い傷に、医者は首を横に振った。呆然と立ち尽くすタムリンの手を何かが触れる。
「……お姉ちゃん……たすけ……て……」
思わずその場から飛び出してしまうタムリン。止めどもない溢れる涙を押さえる片手。あの人の、いつも彼女の心の支えになっていた角笛を握り締める、もう片手。いま、彼女の中でできる限りの力を振り絞り魔軍に対決を挑む決意が、燃え上がる炎のごとく立ち上がる。涙を止め空を仰ぎみれば、決意をした彼女をあざけり笑うように魔物の虚像が浮かんでいる。
「見てらっしゃい。私一人ではあなた達にとてもかないやしないわ。でも私には、あなた達なんか足元にも及ばないほど強い味方がいるのよ。」

タムリンは祈りの丘へ来ていた。神の世界を始めとするあまたの世界へ通じる道に、もっとも近い場所と言われる祈りの丘である。
「ここならきっと届く筈だわ……！」
今、万感の思いを込めて、タムリンは角笛を吹き鳴らす。

主人公のアトルシャン

ナゾの美少女タムリン

剣士バルソム

魔導士バギン

王子ハスラム

女修導士ファルナ

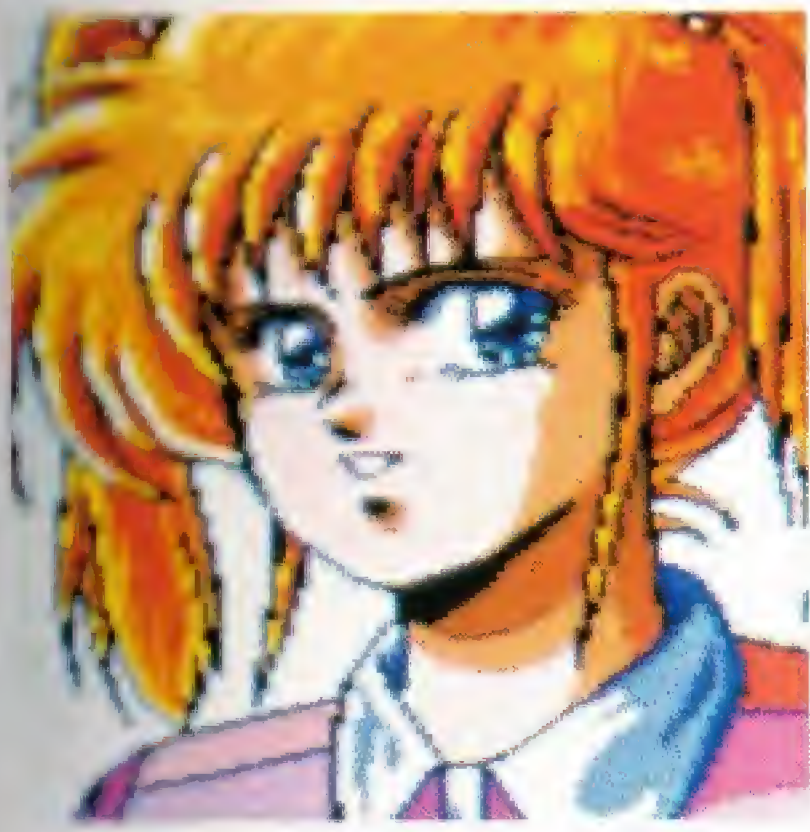
レジスタンスのホスロウ

弓使いのヤマン

闘士カルシュワル

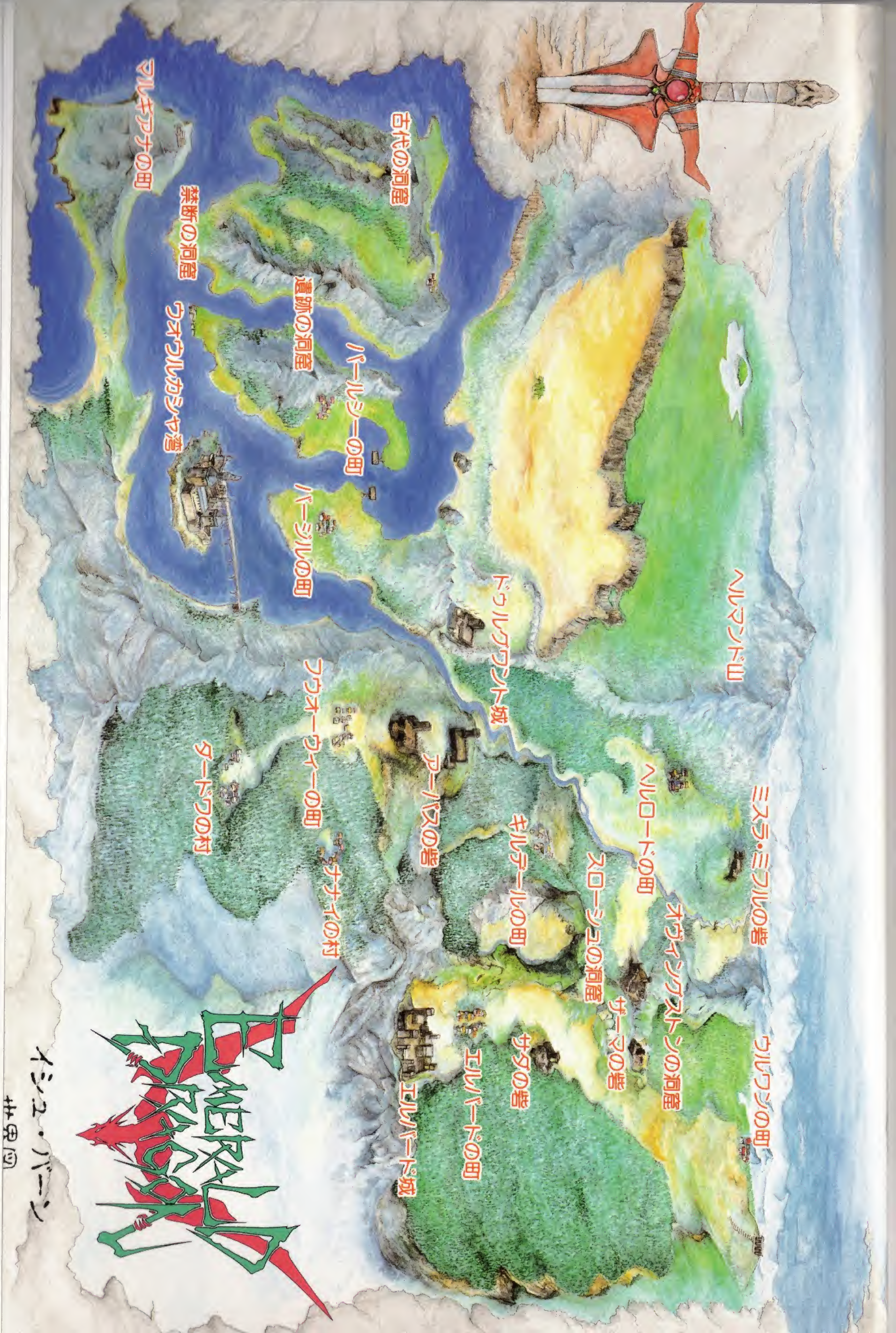
吟遊詩人サオシュヤント

ミスティーナ

サギー

メリル　エルバード王　フシュルヌム

武器屋　防具屋　道具屋

宿　屋　カジノ　闘技場

オストラコン　ガルシア　名医ワラムル

操作マニュアル

それぞれの機種に応じた章（X68000の方、MSXの方）を参照の後、ゲームの目的以降を参照してください。

X68000の方へ

パッケージに含まれるのもを確認してください。

マニュアル	1冊
世界マップ	1枚
アンケート葉書	1枚
ディスク　ケース	1個
オープニング　ディスク	1枚
システム　ディスク	1枚
データー　ディスク	1枚
ビジュアル　ディスクA	1枚
ビジュアル　ディスクB	1枚
エンディング　ディスク	1枚

*オープニング

オープニングディスクは完全に独立しています。

起動ドライブにこのディスクを入れて、リセットを押してください、約9分のオープニングデモがながれます。その後、しばらくすると再度、デモが繰りかえされます。

*ゲーム

起動ドライブにシステムディスクを入れて、もう一方のドライブにデーターディスクを入れて、リセットを押してください。ゲームがスタートします。

この後は画面の指示にしたがって、必要なディスクに入れ換えてください。ディスクを入れ換えた後は、キー待ち状態なので、リターン・スペースキーを押してください。

（ビジュアル、エンディング）等。

＊キー操作

1）移動

マップの移動はテンキーの2（下＝南）、4（左＝西）、6（右＝東）、8（上＝北）を使用します。2と4など2つのキーを同時に押すことによって斜めに移動することもできます。

また、ジョイスティック及びマウスも使用できます。障害物があっても、オート・ディレクションにより、自動的によけてくれます。

マウスによる移動は、移動する方向にマウスを動かすことでキャラクターの移動を操作できます。マウスを動かしながら左ボタンを押すとマウスを止めてもその方向に移動を続けます。押しているボタンを離すと停止します。

2）メニュー

メニューのウインドウを開くにはESCキーか、テンキーのCLRキーを押します。ジョイスティックの場合はAボタン、マウスの場合は右ボタンを使用します。

ウインドウを閉じる場合も同じキーを使用します。

3）選択

メニューの中から特定のコマンドを選ぶには、テンキーの数字キーを押します。 Y/Nの選択の場合は、キーボードのYまたはNキーを押すかYなら1番、Nなら2番を選択します。ジョイスティックの場合は、方向レバーを上に押すことで選択番号を順に進め、選択する番号がでた時にBボタンを押します。マウスの場合は、カーソルを選択する項目に直接持っていき左ボタンを押します。項目のないところで左ボタンを押すと選択番号を順に出力させることもできます。

また、選択項目が1画面に収まらない場合はページ式になっているので、リターン・スペースキーを押してページを切り換えて選択してください。

4）マップ

その地域のマップアイテムを持っていれば、Helpキーかテンキーのスラッシュキーでマップを見る事ができます。マップの中の点滅している点が現在位置です。

ジョイスティックの場合は、Bボタンを押しながらAのボタンを押します。

マウスの場合は、左ボタンを押しながら右ボタン押します。マウスを動かすと現在位置を示す点が動いてしまいますが、左ボタンを押すと現在位置に戻ります。

マップを閉じる場合は、メニューを閉じる場合と同じキーを使用します。

5）会話のスキップ

文字の表示中、シフトキーまたはジョイステックの Bボタンで表示が高速化します。

MSX2の方へ

パッケージに含まれるものを確認してください。

マニュアル	1冊
世界マップ	1枚
アンケート葉書	1枚
ディスク　ケース	1個
オープニング　ディスク	1枚
ゲーム　ディスク	1枚
ビジュアル　ディスクA	1枚
ビジュアル　ディスクB	1枚

*オープニング

オープニングディスクは完全に独立しています。

起動ドライブにこのディスクを入れて、リセットを押してください、約9分のオープニングデモがながれます。その後、しばらくすると再度、デモが繰りかえされます。

*ゲーム

起動ドライブにゲームディスクを入れて、リセットを押してください。ゲームがスタートします。

この後は画面の指示にしたがって、必要なディスクに入れ換えてください。ディスクを入れ換えた後は、キー待ち状態なので、リターン・スペースキーを押してください。

（ビジュアル、エンディング）等。

＊キー操作

1）移動

マップの移動はカーソルキーの上・下・左・右を使用します。下と左など２つのキーを同時に押すことによって斜めに移動することもできます。

また、ジョイスティックでも使用できます。障害物があっても、オート・ディレクションにより、自動的によけてくれます。

2）メニュー

メニューのウインドウを開くにはESCキーか、リターンキーを押します。ジョイスティックの場合は右ボタンを使用します。ウインドウを閉じる場合はスペース・リターンキーを使用します。

3）選択

メニューの中から特定のコマンドを選ぶには、テンキーの数字キーを押します。 Y/Nの選択の場合は、キーボードのＹまたはＮキーを押すかＹなら１番、Ｎなら２番を選択します。ジョイスティックの場合は、方向レバーを上下に押すことで選択番号を順に進め、選択する番号がでた時に右ボタンを押します。

また、選択項目が１画面に収まらない場合はページ式になっているので、リターンを押してページを切り換えて選択してください。

4）マップ

その地域のマップアイテムを持っていれば、スペースキー＋リターンキーでマップを見る事ができます。マップの中の点滅している点が現在位置です。

ジョイスティックの場合は、左ボタンを押しながら右のボタンを押します。

マップを閉じる場合は、スペースキーまたは左ボタン を使用します。

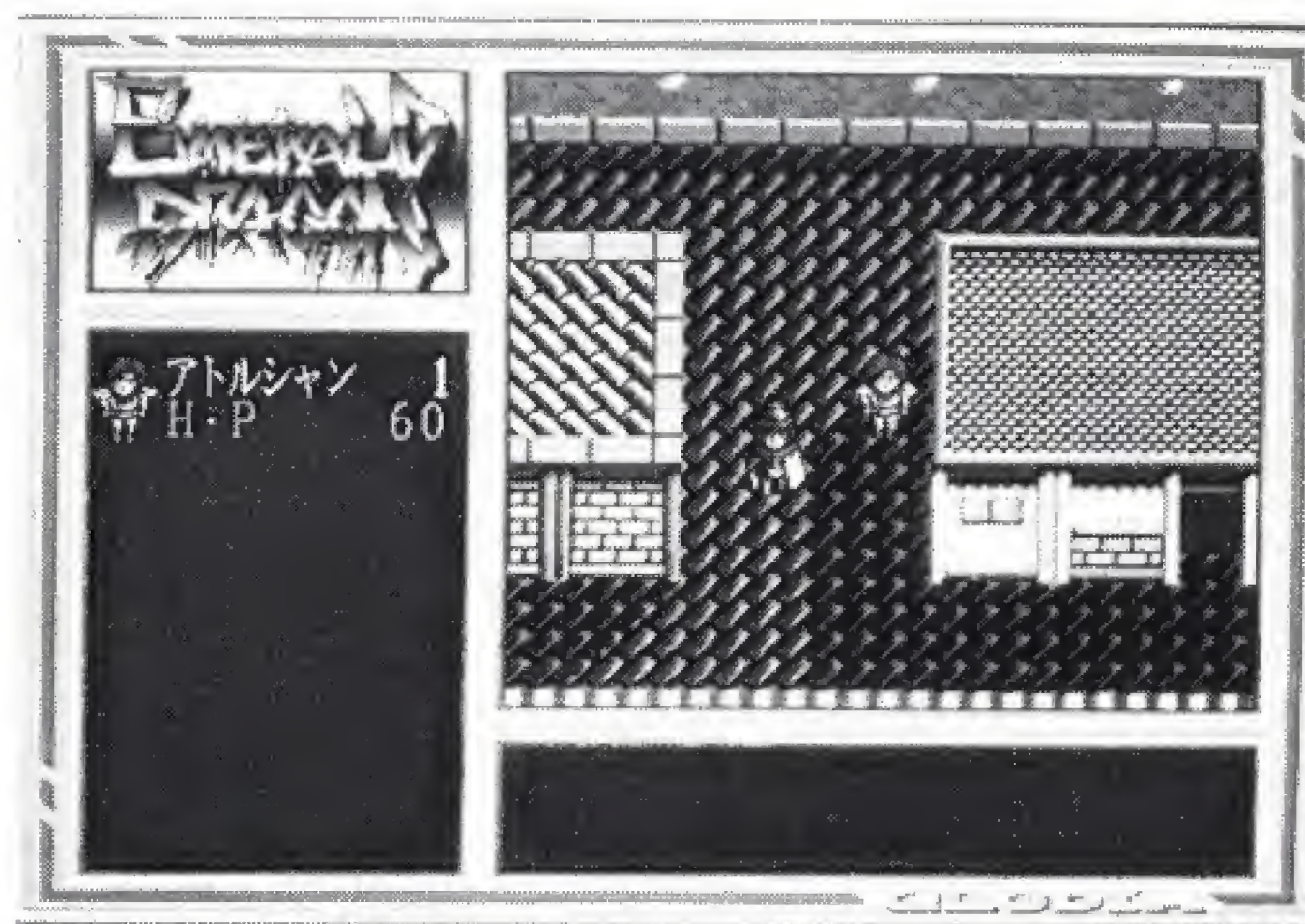
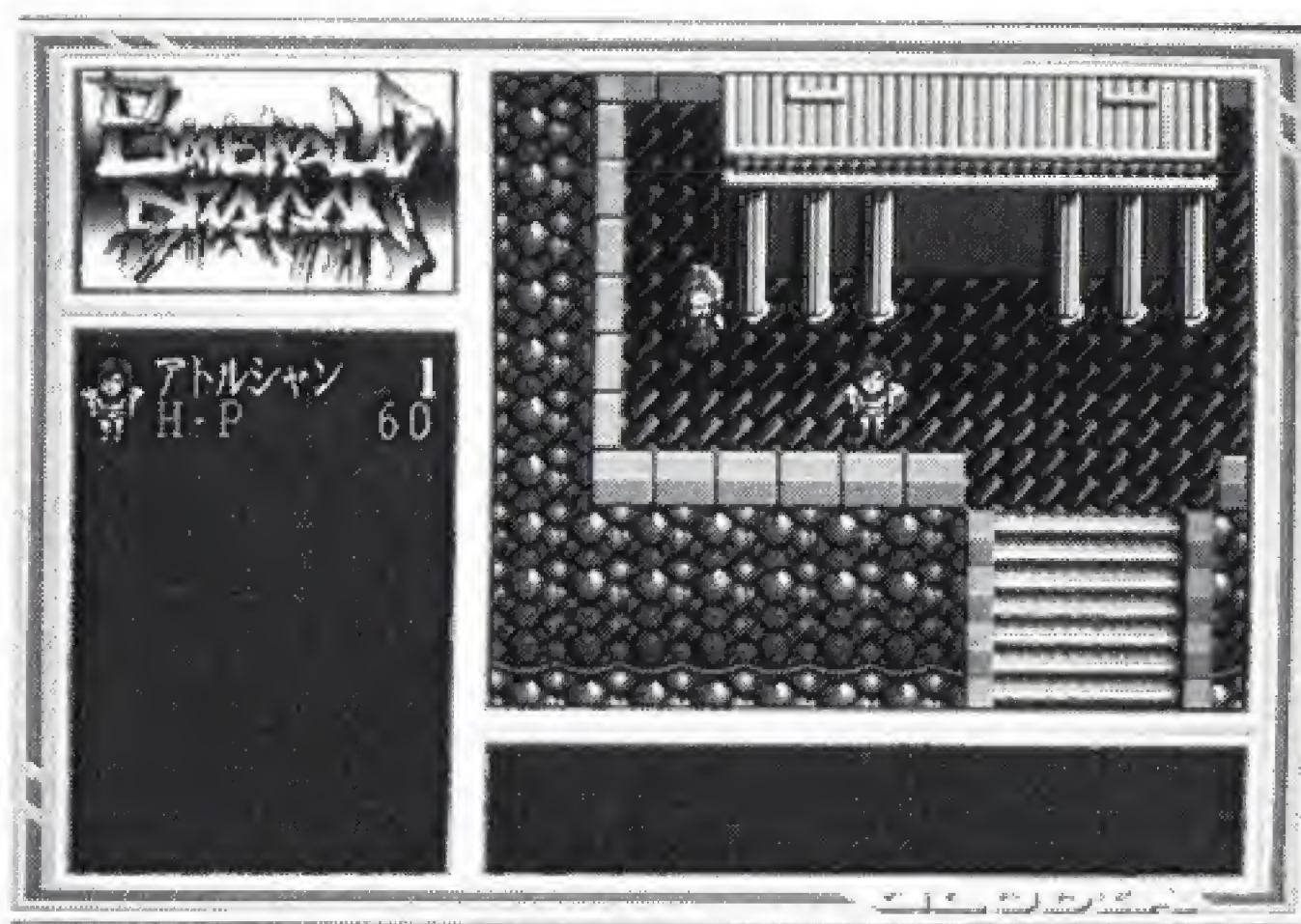
5）会話のスキップ

文字の表示中左ボタンで表示が高速化します.

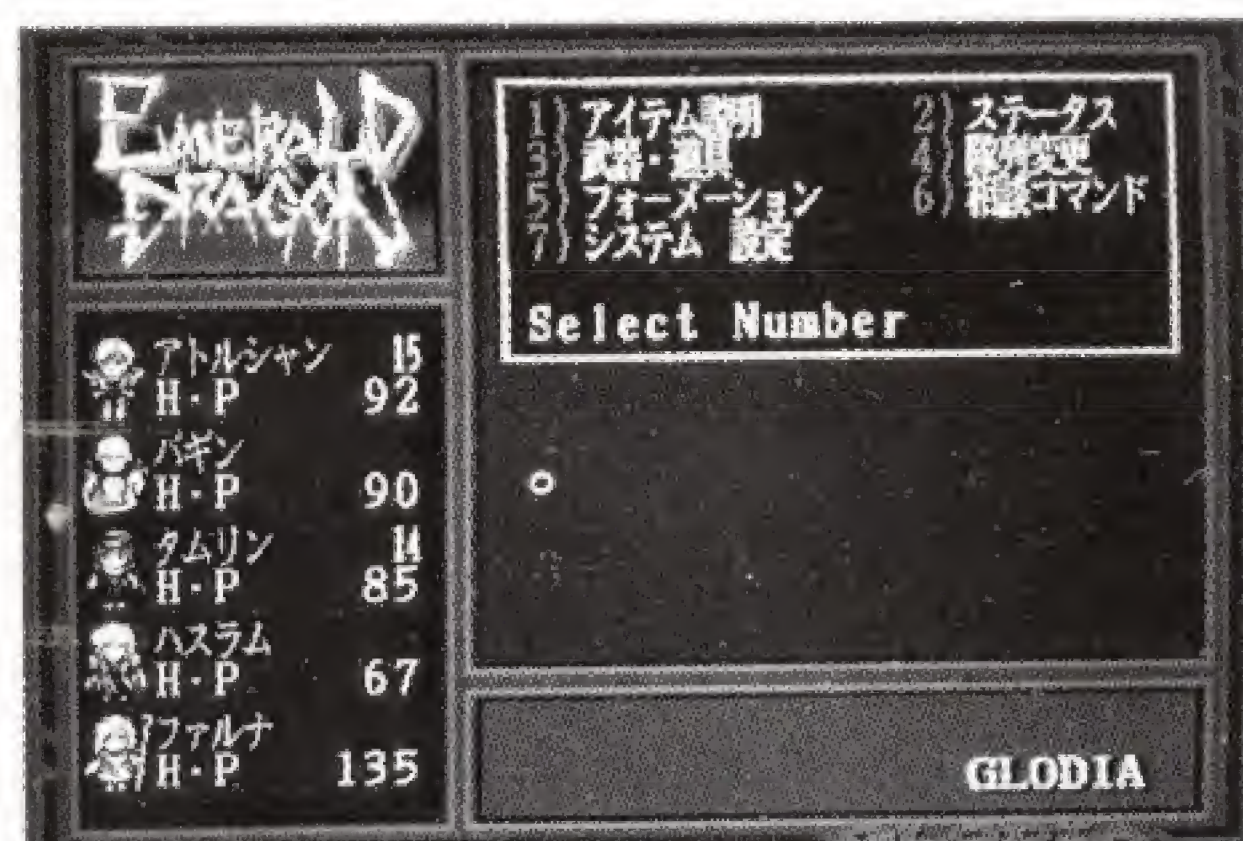
ゲームの目的

ゲームの目的

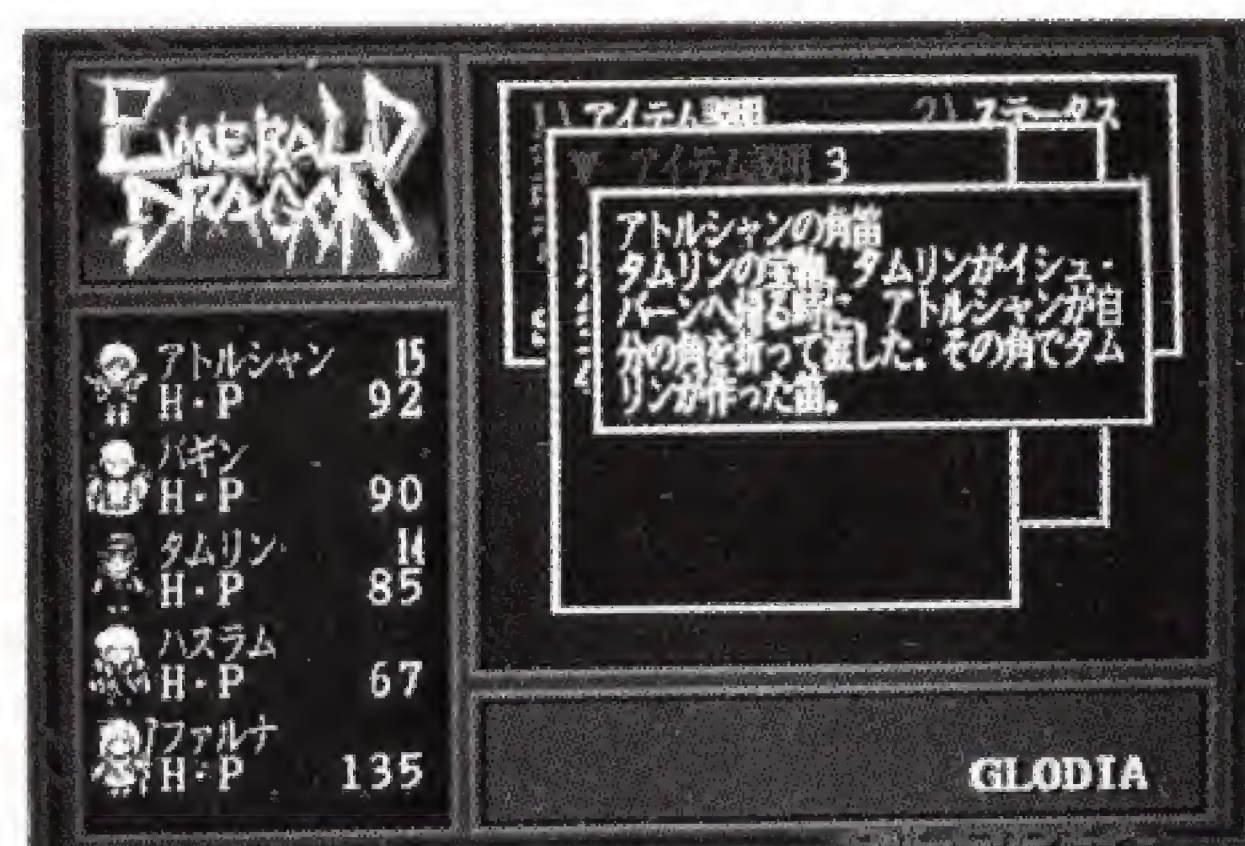
あなたは青き翼龍アトルシャンとなり、タムリンの角笛に応えてイシュ・バーンへと向かいます。あなたが祈りの丘に舞い降りた所から、この物語は始まります。

　まず、タムリンを探して下さい。物語が進むにともない、あなたは多くの人々に助けられ、時には行動をともにします。仲間となったキャラクターは、シナリオ進行上どうしても必要なものばかりで、戦闘中死亡しますとその場でゲームオーバーとなります。セーブした所からゲームを再開して下さい。

メニュー・モード

＊メニュー・モード

プレイ中、フィールド上でESCキー又はCLRキーを押すことによりメイン・メニューに入ることができます。

1）アイテム説明

シナリオの進行に合わせて得ていくアイテムを、ここで解説します。
手に入れた物がどういうものか確認してください。

このゲームでは、キャラクターが使用するアイテムとして次の種類に分かれます。（武器・アーマー・シールド・ヘルメット・道具・アイテム）。この中でアイテムだけは他のものと違う概念で、アトルシャンが完全所有し、売り買いができません。また、持てる制限も有りません。シナリオが進行するにつれて、増えていきます。
他の５つはパーティがそれぞれ最高８個づつ持て、売り買いができます。

メニュー・モード

2）ステータス

キャラクターのパラメーターを表示します。

画面は、2ページにまたがっています、キー入力で送ってください。

1ページ目にはパラメータの一覧がでます、右の数字が基本値で左の数値が武器・防具の影響を受けた値です。

INT――知力　高いほうが魔法に対する成功率や抵抗力がある。

STR――攻撃力　強さ。敵に与えるダメージはこれでほぼ決ります。

DEF――防御力　敵からの攻撃をやわらげる。

H・P――生命力　パーティーの1人でも、0以下になると死亡してゲームオーバーになります。

AGL――敏捷さ　戦闘中おたがいの攻撃成功率に影響する。

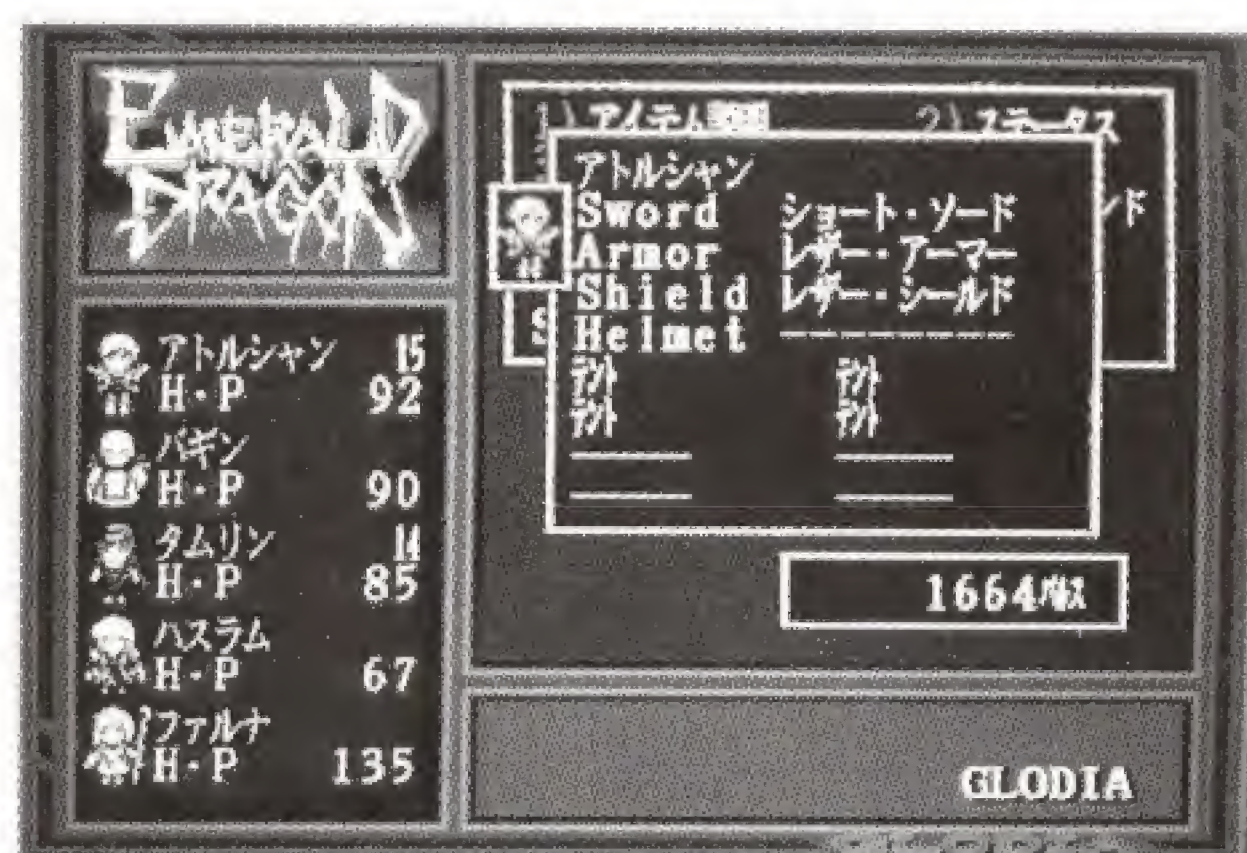
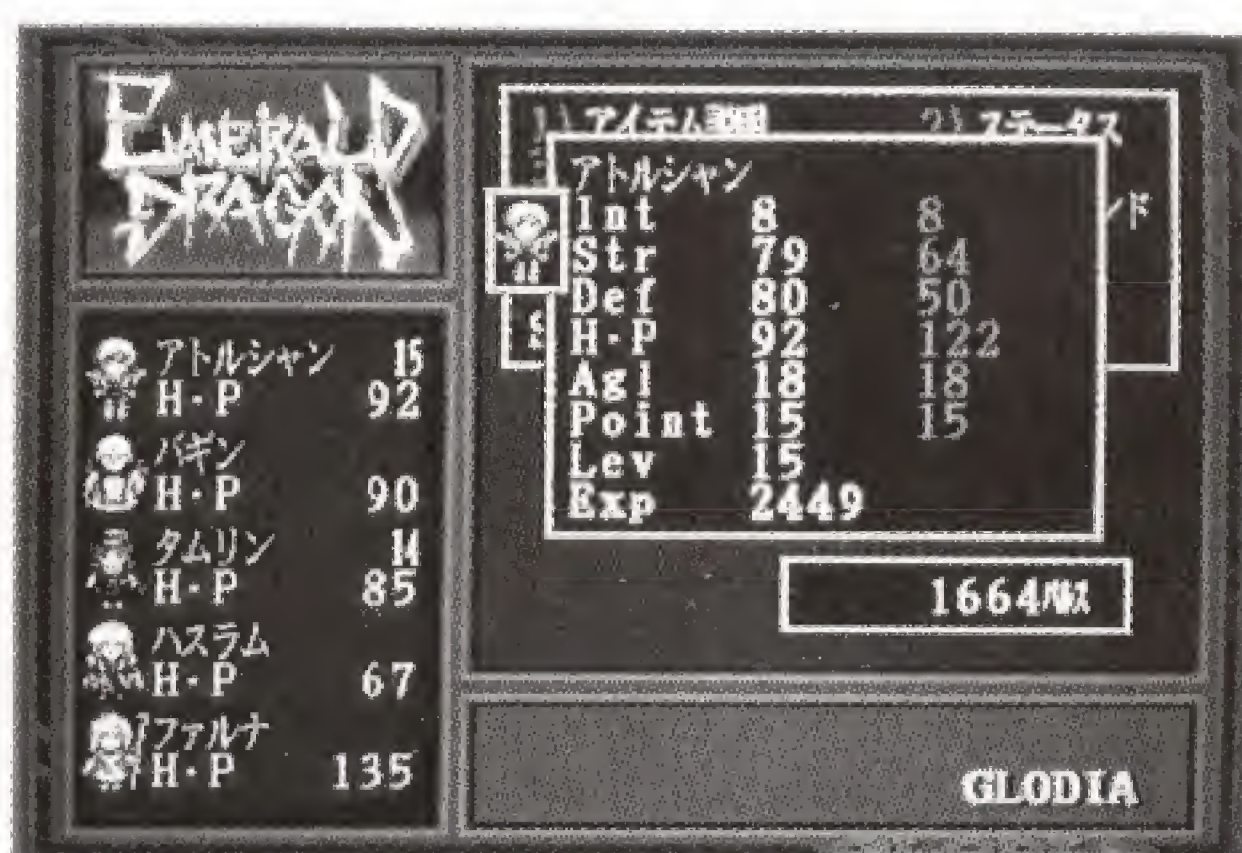
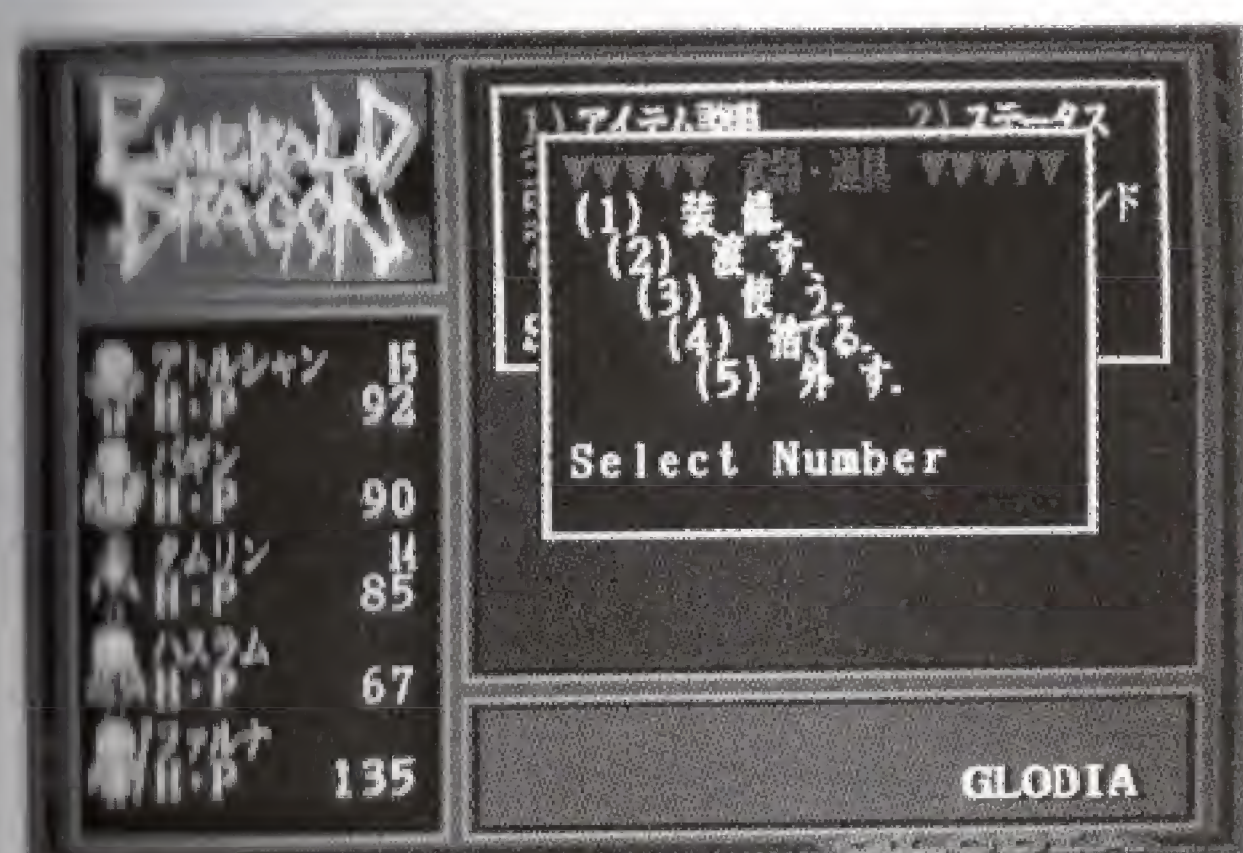
POINT――行動量　1度に移動・攻撃できる量。
大きい方が多く移動し、多く攻撃できる。

LEV――レベル　キャラクターの成長を示した値です。（このレベルはアトルシャンとタムリンのみ所有します。）

EXP――経験値　この経験値が一定の数値になる度に、レベルが1つ上がります。レベルが上がると他のパラメーターもいっせいにパワーアップします。

2ページ目は持ち物の状態、装備している状態をあらわします。上の4行は現在装備している物で、大きく表示されていて、下の小さな8個は所有している物です。

その下に持ち金が表示されています。この世界ではパルスという通貨で物の売り買いをしています。

持ち金はアトルシャンが全部所有します、他のパーティーは一切所有しません。

メニュー・モード

3） 武器・道具

1） 装備する。

所有している武器・防具を装備します。今まで装備していた物は、交換され持ち物の中に戻されます。

この時戻される物は、ガーベジ・コレクションにより持ち物の一番上に来るように操作されます。

2） 渡す。

パーティー同士でアイテムの受渡しを行います。

3） 使う。

所有している道具を使用します。

通常時に使う物、戦闘時に使う物があり、ほとんどの物が１度使用すると無くなってしまいます。

4） 捨てる。

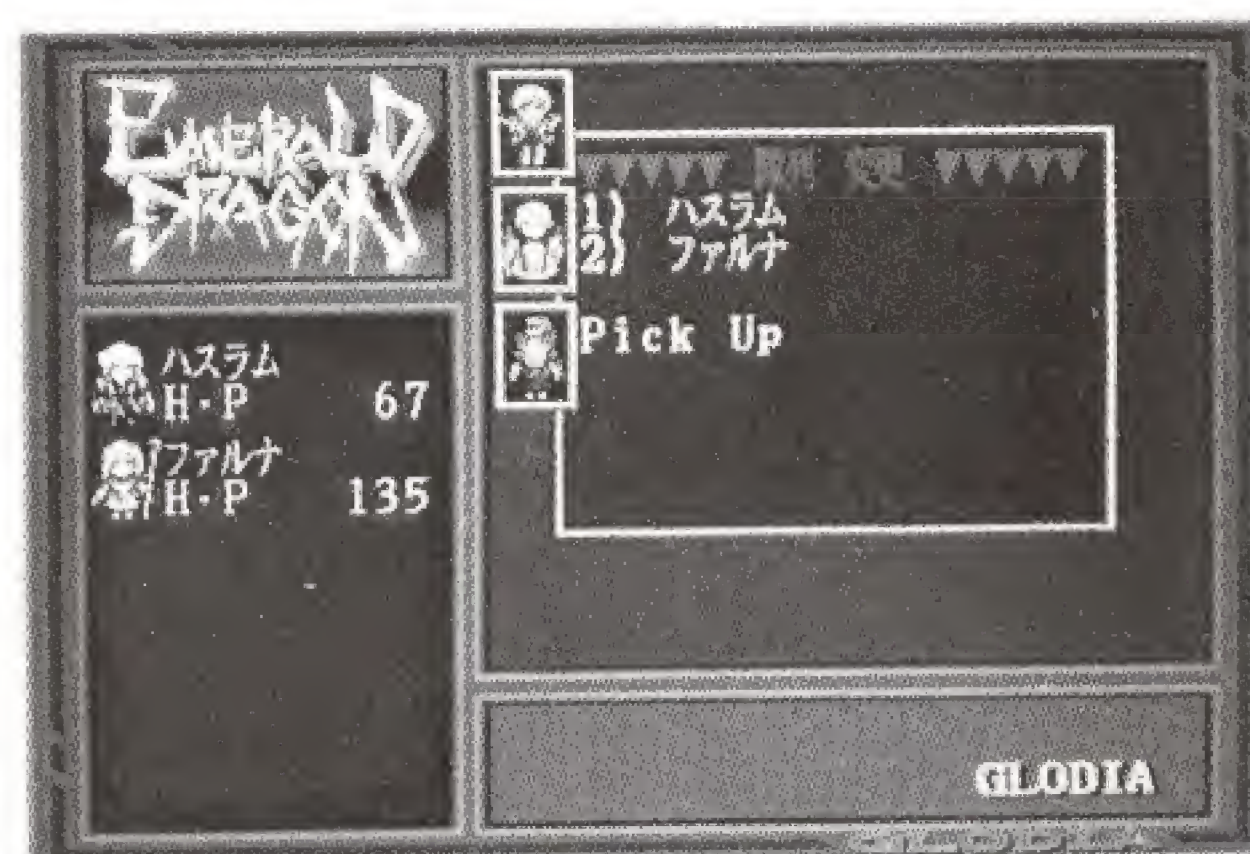
必要のない物は捨てることができます。

パーティーは装備してない物は８つまでしか持てません、新しい物を買ったり、宝箱から拾った時、持てないような事がないようにしましょう。

5） 外す。

装備していた、武器・防具を外します。

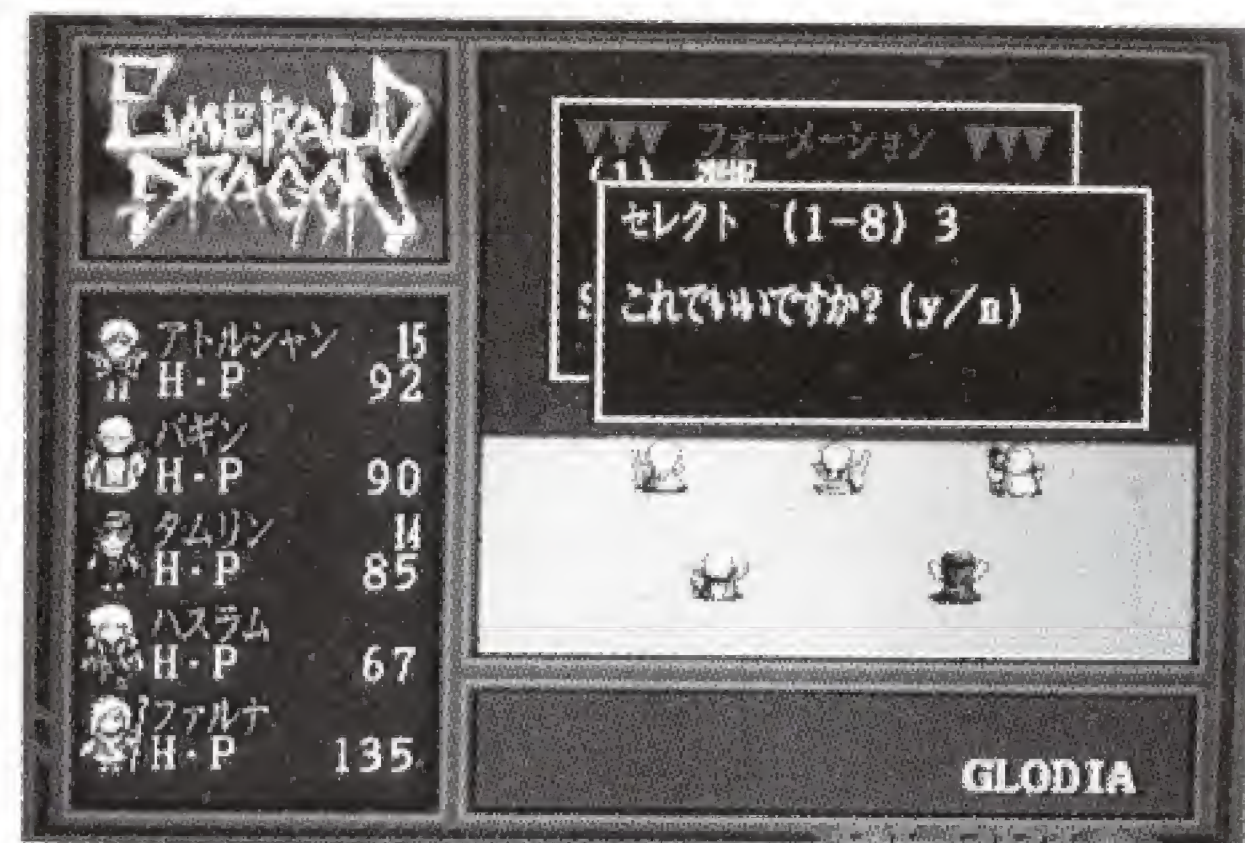
4） 隊列変更

画面の左に並ぶパーティーの順番を入れ換えます。この順番は戦闘時のターン順序にそのまま影響します、魔法使いや行動ポイントを多く持ったパーティーを先攻にするなど、戦闘におよぼす影響は大きいです。

メニューモード

5）フォーメーション

戦闘時のパーティー初期配置を設定します。

1）選択

バッファーに定義されている、
8パターンの中から選択します。

2）制作

オリジナルのフォーメーションを制作し定義できます。

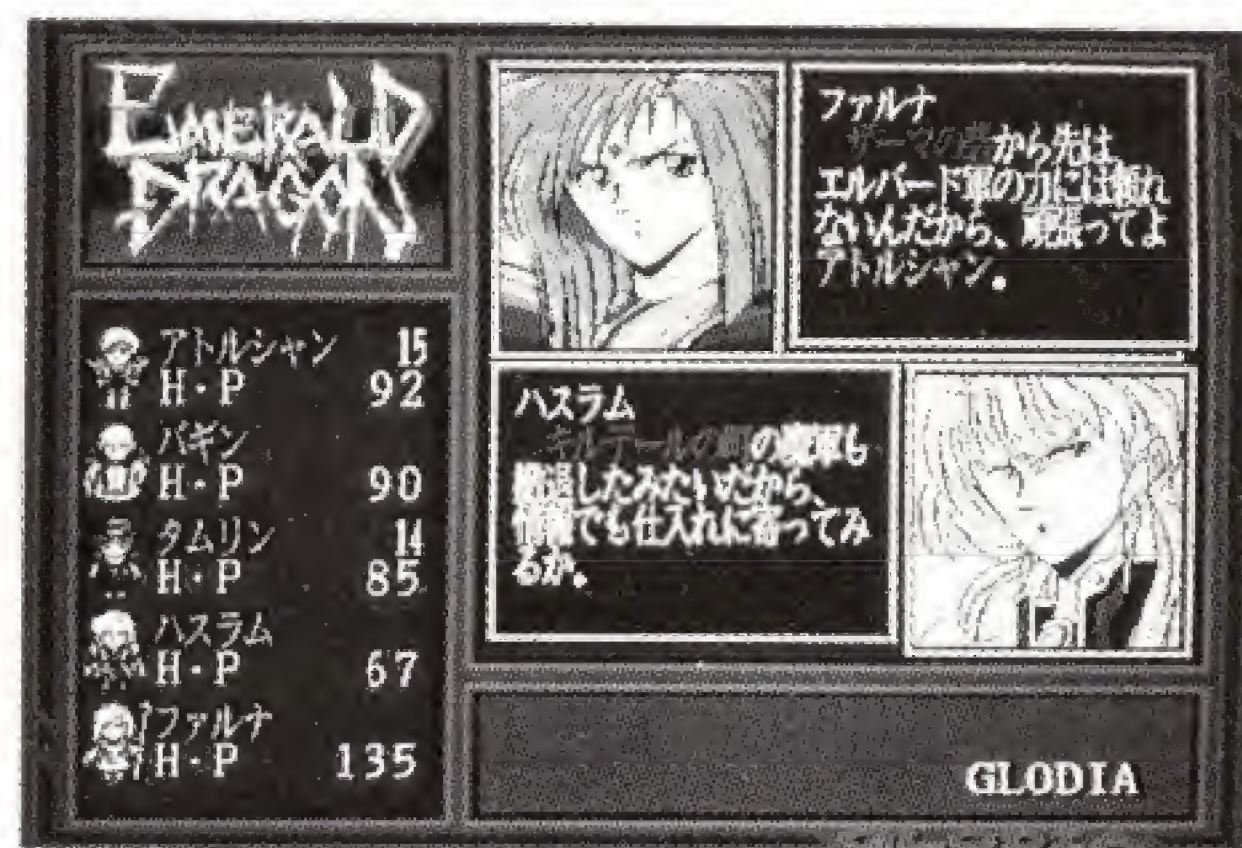
カメのカーソルが出てきます。隊列変更で決めた順にパーティーの位置をリターン・スペースキーで1人づつ設定していき、5人の設定が終了したら番号（1－8）を入力してバッファーに定義してください。

これはあくまでも定義しただけで、選択しなければフォメーションは変わりません。また、バッファーの（1－4）にはあらかじめデーターが入っています。

設定中のキャンセルはESCキーです。

6）相談コマンド

パーティー同士の相談モードです。

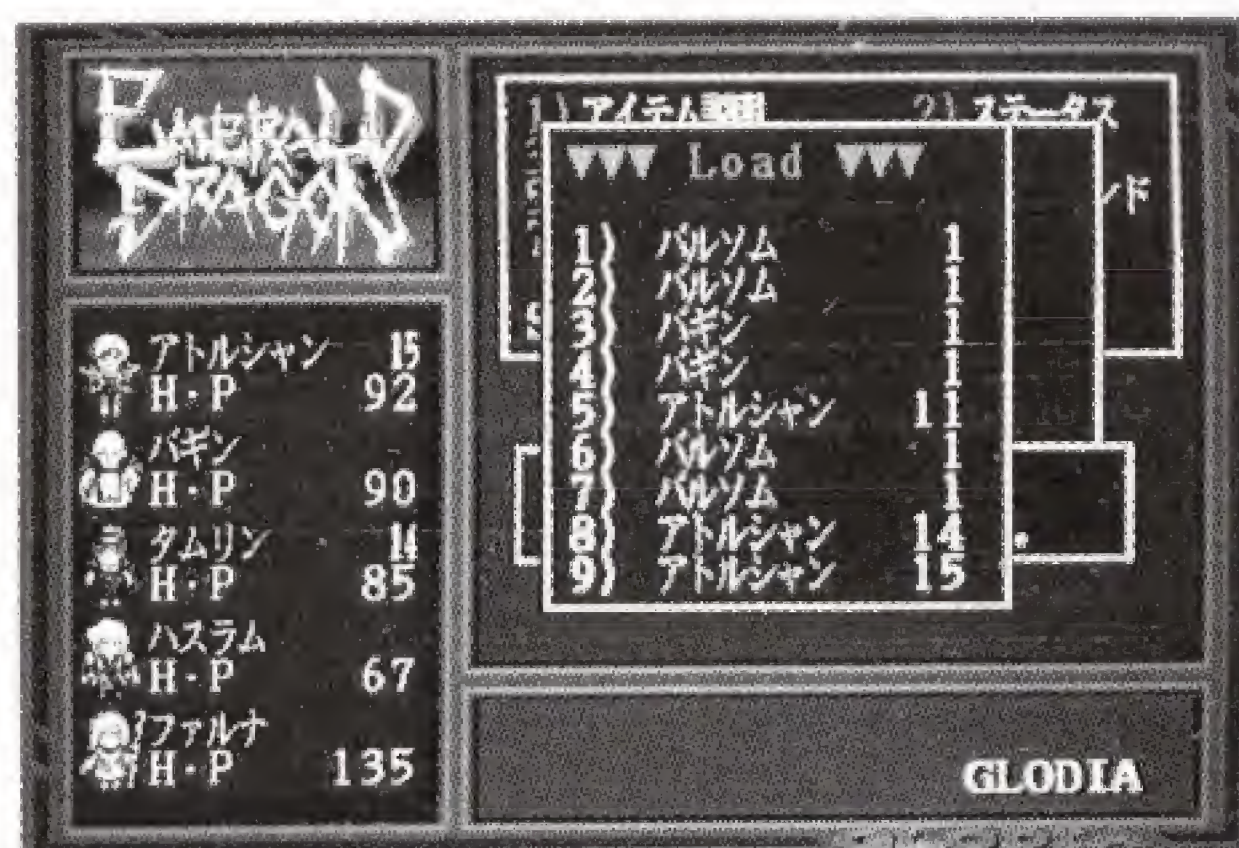
シナリオの進行に応じて相談の内容が変わります。こまった時は相談？

メニューモード

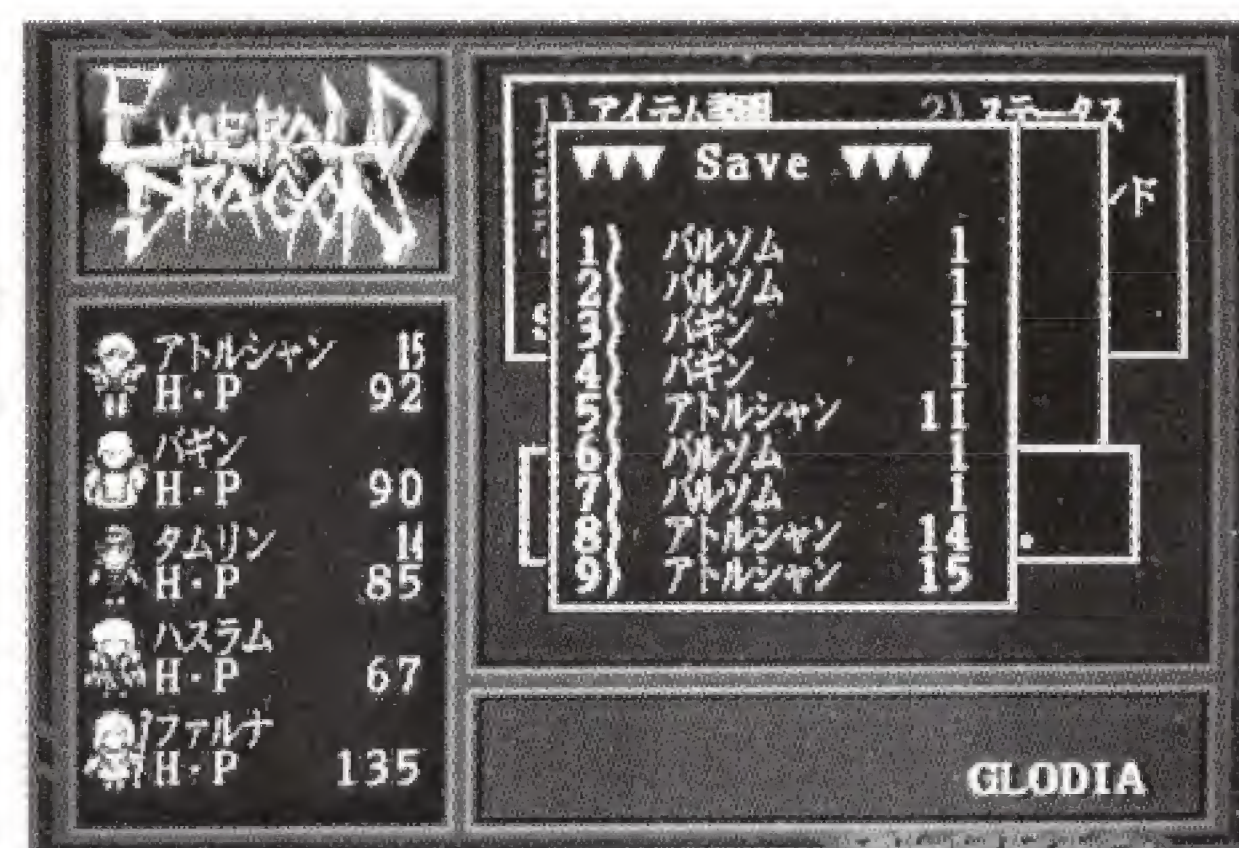
7）システム設定

1）Load

Saveで保存していたデーターを呼びだし、その場からゲームを継続します。

2）Save

現在プレイ中の情報をディスクに保存します。
システムディスクに1ヶ所。
ユーザーディスクに9ヶ所。

注）X68000のユーザーディスク

ユーザーディスクは、あらかじめHuman68Kのフォーマットコマンドでフォーマットされている必要があります。
フォーマットの仕方は、各自「Human68Kユーザーズマニュアル」を参照してください。

注）MSXのユーザーディスク

ユーザーディスクは、あらかじめディスクベーシックのフォーマットコマンドでフォーマットされている必要があります。
フォーマットの仕方は、各自「MSXユーザーズマニュアル」を参照してください。
また、ユーザーディスクは、常に書き込み可の状態にして下さい。

3）戦闘表示時間

戦闘中のメッセージ表示時間を変えられます。
戦闘ではダメージ等を、そのつどウィンドウで表示します。この時の表示時間を変えられるわけですが、キー入力でも表示を終了できるので、大きめに設定してもいいでしょう。

4）名前変更

主人公、アトルシャンの名前を書き換えられます。
名前には、ひらがな・カタカナ・数字のみが入力できます。

戦闘モード

＊戦闘モード

ほとんどの場合、敵の奇襲によって戦闘モードに突入します。

この戦闘モードは、２次元のフィールド上に配列されたキャラクターを、パーティー側、時に敵
ら、１人づつ移動・攻撃を繰り返していく、ターン性のリアルタイム・シュミレーションバトルで

キャラクターはそれぞれに行動ポイントを持ち、１度に移動・攻撃できる量はその行動ポイント
ります。
また、装備している武器・防具でも行動ポイントに影響をおよぼします。

主人公のアトルシャンはマニュアル操作で、通常の移動キーにより移動します。敵に体当りする
で、自動的に攻撃を仕掛けます。この時ウィンドウにてダメージを表示します。
ウィンドウを閉じるには、リターン・スペースキーを押してください。続けてリターン・スペー
ーを押すことで、同じ攻撃を継続することもできる。
他のパーティーは、独自の思考によってオートバトルを進行します。

戦闘時のメニュー・モードの説明をします。
通常のメニュー・モード同様にESCキー・CLRキーでメニューに入りますが、アトルシャンのタ
中でしか受け付けません。
キャラクターが一定の点滅をしている時がそのキャラクターのターンを表します。

１）自動／手動
アトルシャンの操作を自動（オート）にもすることができます。自動／手動の切り替は、トグル
ッチ（交互）になっています。

２）攻撃命令
アトルシャンは他のパーティーに攻撃目標を指示できます。
誰に指示するかを選択すると、カメカーソルが出てくるので、目標にする敵にカーソルが触れる
にして、リターン・スペースキーを押してください。攻撃命令は１回につきアトルシャンの行動ポ
トを２消費します。
設定中のキャンセルはESCキーです。

３）道具を使う
戦闘専用の道具を使います。
行動ポイントの消費は一切ありません。

４）パス
アトルシャンのターンを飛ばします。

５）逃げる
戦闘を拒否して逃げだすことができますが、かならず成功するとは限りません。敵側が強ければ強いほど、逃げられる確率はへります。
もし、逃げられなかった場合、敵のターンからとなります。

武器・防具ガイド

ここに、この世界で発表されている武器・防具だけを紹介します、これらのほとんどが、ショップで売り買いできます。

攻撃力	利用者の基本STRにそのまま加えられる。要するに敵に与えるダメージが増えると言うこと。
防御力	利用者の基本DEFにそのまま加えられる。敵からのダメージをやわらげる。
消費ポイント	振り下ろした時の行動消費量。その武器の重さだと思ってください。
射程距離	射程距離は、1で半キャラ分ずつ四方に広がる。
INT	基本INTに影響をおよぼす、当然＋の方が良い。 装備することで、魔法での成功率や抵抗力が変動する。
AGL	基本AGLに影響をおよぼす。
POINT	基本行動ポイントに影響をおよぼす、これも消費ポイント同様その武器の重さであるが、移動も含めた行動ポイントが変動することになる。

パーティによって持てる物、持てない物があります、次の様に職業別に明記します。

アトルシャン	若き戦士。
タムリン	魔法使い。
バルソム	戦士。
バギン	件の魔法使い
ハスラム	若き戦士、エルバードの王子。
ファルナ	魔法使い兼、闘士。
ホスロウ	レジスタンスの闘士。
ヤマン	弓使い。
カルシュワル	レジスタンスの闘士。
サオシュヤント	吟遊詩人の弓使い。

武器・防具ガイド

（武器）

●武器

	攻撃力	消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
ショート・ソード	ほとんどの旅人が装備している小剣。					
	15	3	1	0	0	0
	戦士のみ装備可能。					
ノーマル・ソード	青銅製の剣。					
	32	4	1	0	0	0
	戦士のみ装備可能。					
ロング・ソード	銅と鉄の合金。ノーマル・ソードに比べるとはるかに戦闘むき。					
	53	4	1	0	－1	0
	戦士のみ装備可能。					
ブロード・ソード	ロング・ソードの刃を厚くし、打撃力をアップさせた。					
	78	4	1	0	－2	－1
	戦士のみ装備可能。					
グレード・ソード	常人では持ちえぬ大剣。					
	112	5	1	0	－5	－2
	戦士のみ装備可能。					
ホーリー・ブレード	聖なる力を秘めた剣。					
	146	5	1	25	0	0
	若き戦士の武器。					
デーモン・スレイヤー	邪悪なりしものを斬るために鍛えられた刃を持つ。					
	217	6	1	10	5	0
	アトルシャンのみ装備。					
ファイヤー・ブレード	燃え上がる炎で相手を焼き尽くす、火炎刀。					
	320	7	1	5	5	0
	アトルシャンのみ装備。					
サンダー・ブリンガー	稲妻と電光を従えし光の剣。					
	510	7	1	0	0	0
	アトルシャンのみ装備。					
ナイト・レイピア	騎士の持つレイピア。					
	196	4	1	2	11	0
	王家の者のみ使える武器。					
パラディン・レイピア	この剣を扱うには聖なる魂を必要とされる。					
	390	4	1	7	21	0
	王家の者のみ使える武器。					

武器・防具ガイド

（武器）

	攻撃力	消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
ゲイル・レイピア	疾風を繰り出し、真空で敵を突き刺す。					
	630	4	1	13	25	4
	王家の者のみ使える武器。					
ローヤル・レイピア	王家に伝えられるという、呪われたレイピア。					
	900	5	1	28	48	5
	王家の者のみ使える武器。					
モーニング・スター	大きな刺のある分銅、力持ちじゃないと使えない。					
	65	5	3	0	0	0
	闘士の武器。（ファルナ可）					
ウォー・ハンマー	両手用のハンマー。破壊力は申し分無し。					
	108	6	3	0	0	0
	闘士の武器。（ファルナ可）					
バトル・アックス	戦闘用の大斧。					
	169	6	3	0	6	0
	闘士の武器。（ファルナ不可）					
トライデント	三又の槍、攻撃範囲が広い。					
	380	6	3	3	23	4
	闘士の武器。（ファルナ不可）					
ハルバード	突くことと斬ることのできる槍。					
	680	7	4	8	42	2
	闘士の武器。（ファルナ不可）					
ネクロ・クラッシャー	刃先から死霊を消滅させる、太陽の光を発する究極の槍。					
	870	7	4	43	44	4
	闘士の武器。（ファルナ可）					
スリング	石を飛ばすための革紐。					
	7	4	11	0	0	0
	魔法使いと弓使いの武器。					
セルフ・ボウ	狩猟用の短弓。					
	40	6	12	0	0	0
	魔法使いと弓使いの武器。					
ライト・クロス・ボウ	トリガーを引くことによって射出される弓。					
	94	7	12	0	0	0
	魔法使いと弓使いの武器。（タムリン不可）					

武器・防具ガイド

	攻撃力	消費ポイント	射程距離	INT	AGL	POINT
ロング・ボウ	長弓。敵を近づける前に始末できる。					
	132	8	13	0	－2	0
	弓使いの武器。					
コンポジェット・ボウ	組み立て式の合成弓。					
	207	9	14	0	－3	－1
	弓使いの武器。					
アーバレスト	攻城弓、これを一人で射つのは至難の業だよね。					
	450	12	15	0	－10	－2
	サオシュヤント専用武器。					
サジタリス・アロー	ケンタウロスの王が創らせた伝説の弓。					
	2200	20	20	20	25	0
	サオシュヤント専用武器。					
スタッフ	杖。					
	10	4	2	0	0	0
	バルソム。バギン。ファルナ達の武器。					
アースの杖	大地の霊力の結晶。					
	110	6	3	3	10	6
	女性専用武器。					

次の2点は伝説のものである。

名剣ガラティン　　鋼鉄の剣。

粒子カッター　　プラズマ粒子を発射し、核分裂を誘発させるとんでもない武器。

●アーマー

	防御力	INT	AGL	POINT
レザーアーマー	柔らかい革で作られた鎧。			
	20	0	0	0
	戦士、闘士、弓使いの防具。			
キルボアール	蠟で煮込んだレザーアーマー、強度も上がっています。			
	40	0	0	0
	戦士、闘士、弓使いの防具。			
チェインメイル	鎖帷子のこと、金属製だけあって安心できる。			
	90	0	0	0
	戦士、闘士、弓使いの防具。			
ブレストプレート	少し高価だけど買って損はしません。			
	190	0	−2	−1
	戦士、闘士の防具。（女性は不可）			
プレートメイル	重いけれど恐いもの無し、せっせとお金をためてね。			
	480	0	−4	−2
	戦士、闘士の防具。（女性は不可）			
マジックプレート	魔法のかけられたプレートメイル、軽いんです。			
	950	5	−2	−1
	戦士、闘士、弓使いの防具。			
ミスリルチェイン	貴重なミスリルで編まれた鎖帷子、だれもが着れる。			
	1280	0	0	0
	誰でも装備可能。			
ドラゴンメイル	竜の皮を加工した鎧、力持ちじゃないときれません。			
	1950	0	0	0
	戦士、闘士の防具。（女性は不可）			
ミスリルプレート	ミスリルを溶かし再び形成したもの、う、美しい……			
	2400	0	0	0
	戦士、闘士、弓使いの防具。（吟遊詩人は不可）			
アルテミトプレート	ぶっとびもんの防御力、なんとしても手に入れたい。			
	3000	0	0	0
	戦士、闘士の防具。			
クリスタルローブ	水晶の光を宿すローブ。			
	2300	0	30	0
	魔法使いの防具。（ファルナ不可）			

武器・防具ガイド （アーマー・シールド）

	防御力	INT	AGL	POINT
ローブ	ただのローブ。			
	18	0	0	0
	魔法使いの防具。			
マジックローブ	マジックフィールドで着用者を護る。			
	320	0	28	0
	人間には装備できないと、云われている防具。			
サジタリスパット	伝説の鎧、実在するのかは不明。			
	2600	38	35	30
	サオシュヤントの防具。			

●シールド

	防　御　力
レザーシールド	皮製の盾。軽く魔法使いにも持てます。戦士には不向き。
	10
	戦士、魔法使いの盾。(ファルナ不可)
バックラー	腕に取り付ける小型の盾。
	20
	戦士、魔法使いの盾。(ファルナ不可)
アイアン・シールド	鉄製の盾。戦士の標準装備防具です。
	60
	戦士の盾。
ナイト・シールド	かなりの防御力を持つ盾。
	160
	戦士の盾。
ヒーテル・シールド	めったに手に入らない大型の盾。
	350
	戦士の盾。
ミスリル・バックラー	魔法の金属でできた盾。
	520
	戦士、魔法使いの盾。(ファルナ不可)
ドラゴン・シールド	龍の鱗で作られた盾。炎の攻撃に強い。
	920
	戦士の盾。
サイクロ・シールド	龍巻を封じ込めた最強の盾、選ばれた者にしか装備できない。
	1200
	戦士の盾。
シルバー・リング	物質攻撃　精神攻撃ともに防御する魔法の指輪。
	810
	魔法使いの指輪。

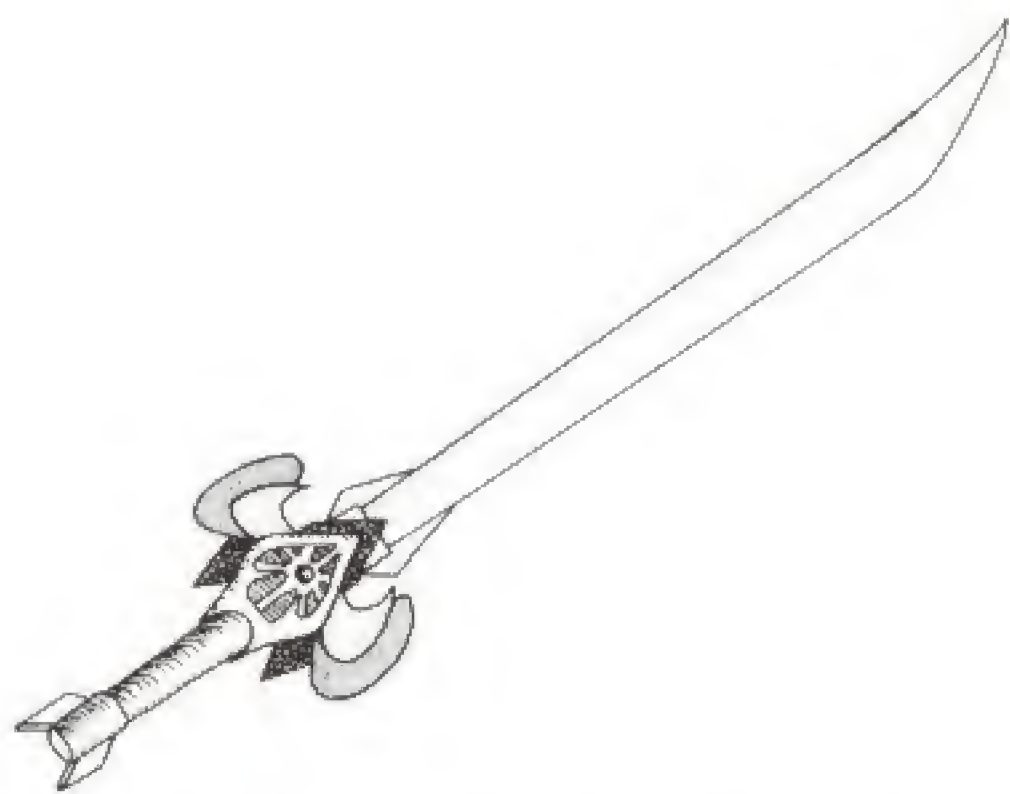
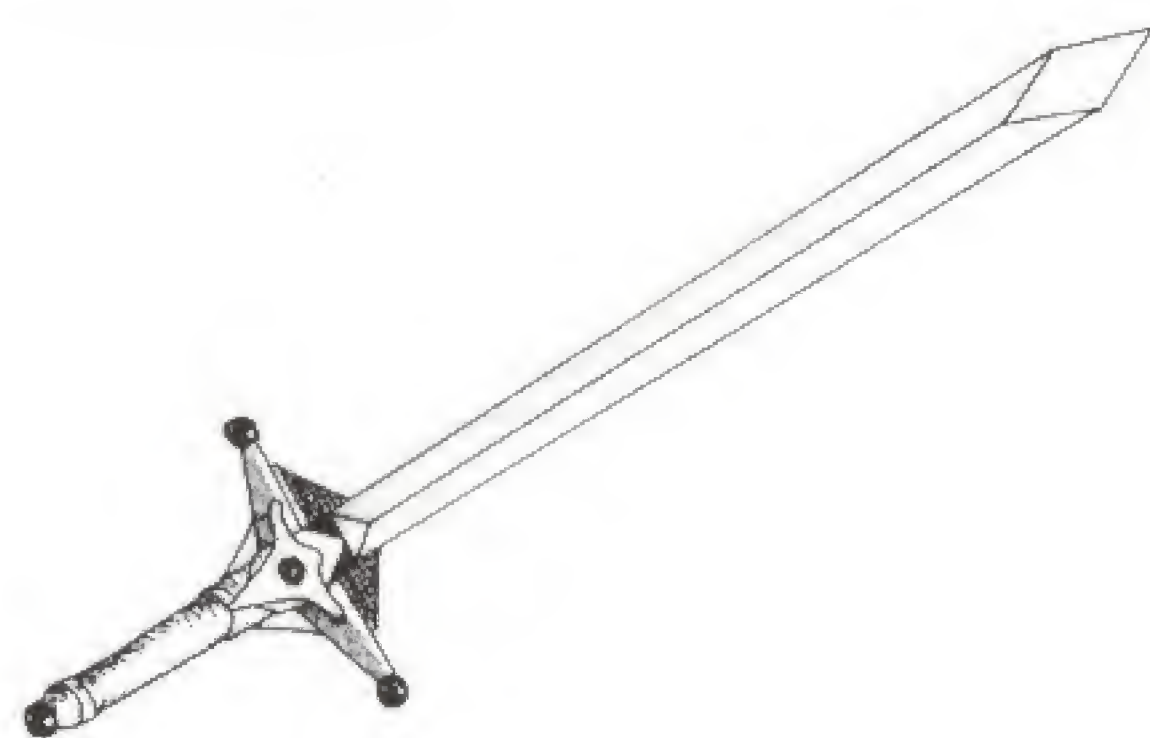
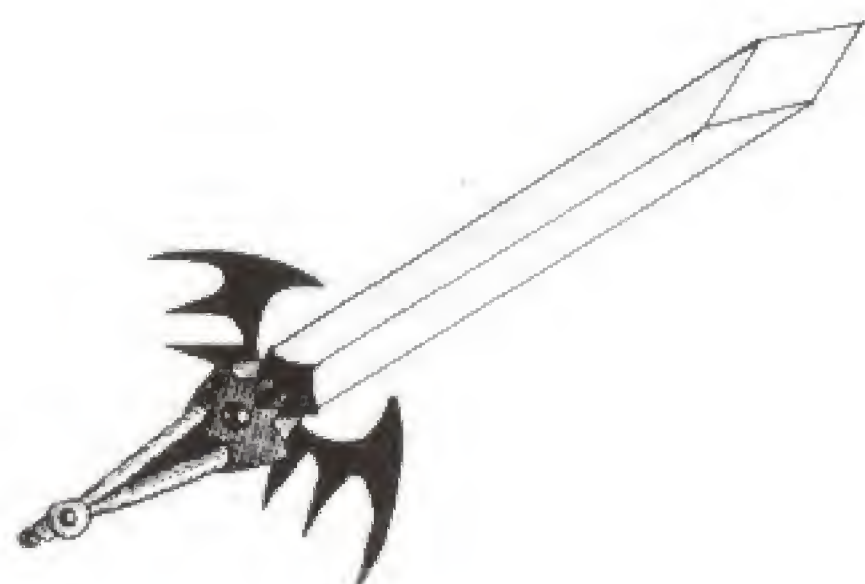
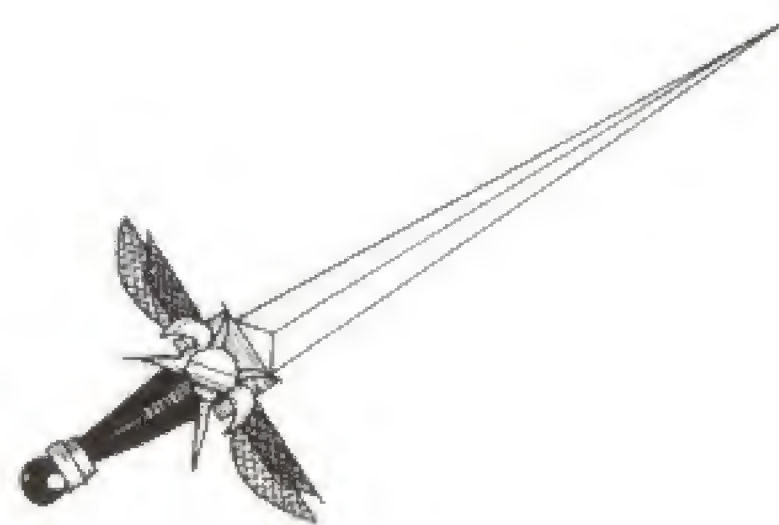
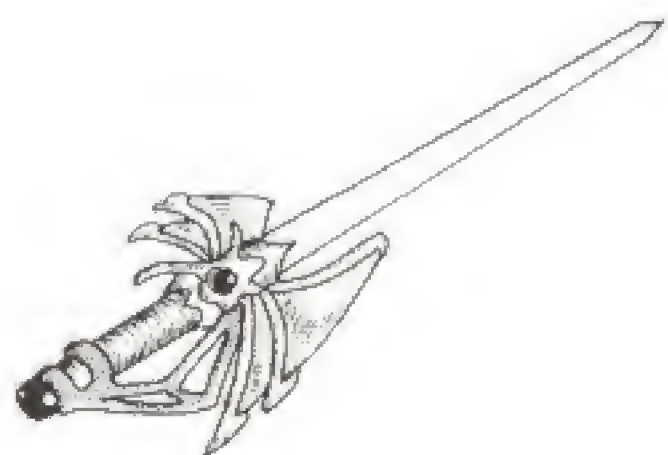
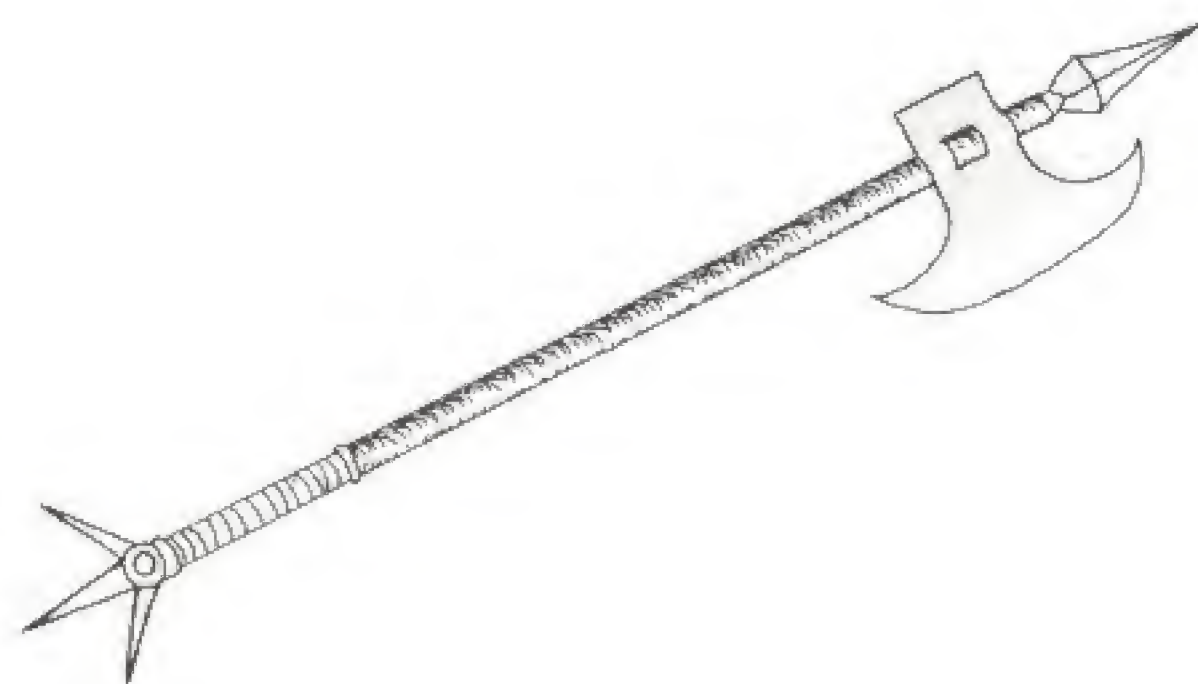
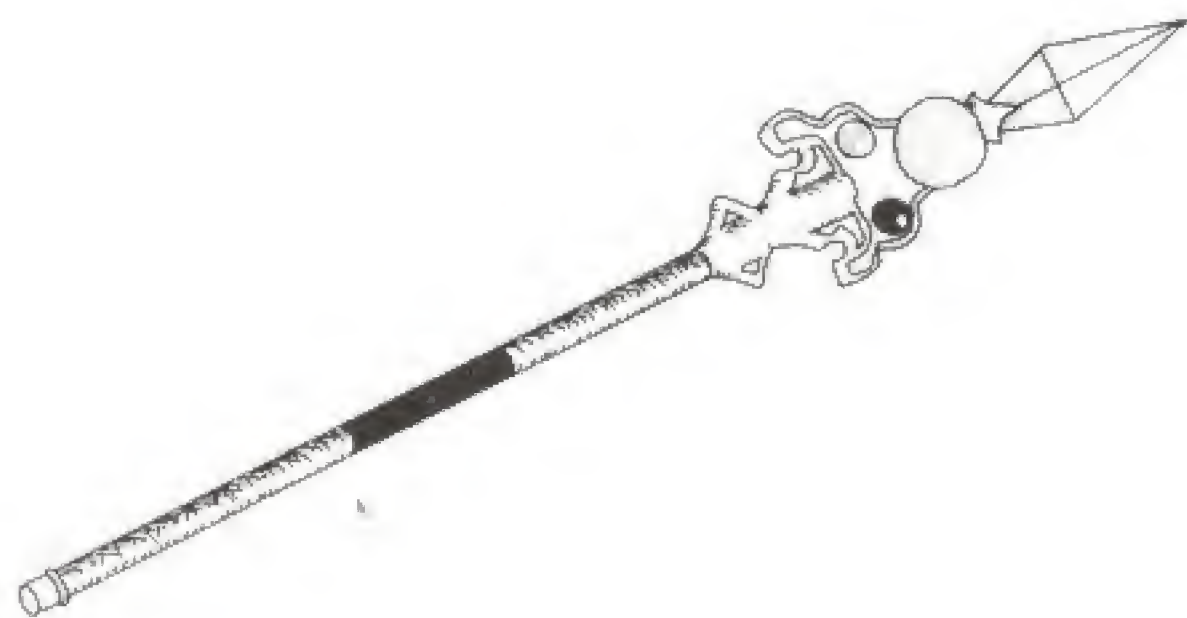
武器・防具ガイド（ヘルメット・道具）

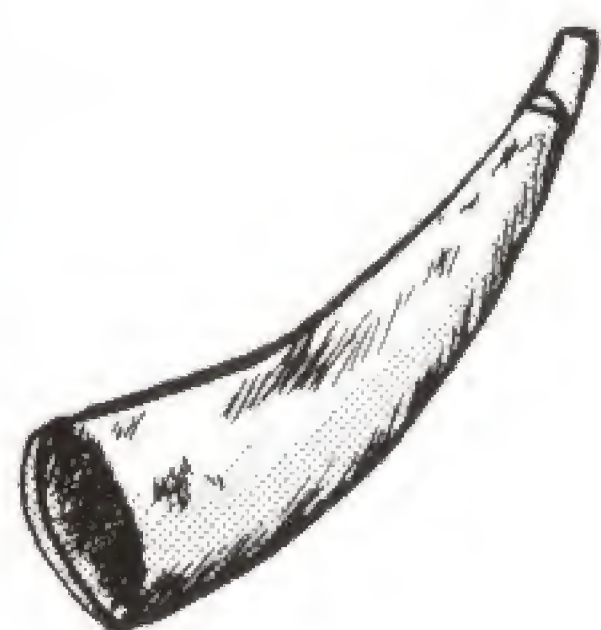
●ヘルメット

	防　御　力
オープン・ヘルム	頭部のみをカバーするヘルメット。
	15
	戦士、闘士の兜。
サーリット	頭をすっぽりつつみ、鼻をガードする鉄板が通っている。
	75
	戦士、闘士の兜。
クロス・ヘルム	面ぼうのついた本格的なフルヘルム、防御力も高い。
	210
	戦士、闘士の兜。
ミスリル・ヘルム	ミスリル製のフルヘルム。これは買いだ！
	700
	若き戦士、闘士の兜。
ドラゴン・ヘルム	龍の骨を削りだして作ったヘルメット。
	940
	若き戦士、闘士の兜。
マジック・ボンネット	不思議な力を秘めた帽子、
	100
	人間には装備できないと、云われている兜。

●道具

道具は武器同様、パーティがそれぞれ分担して持ち、主に戦闘時に使用する。 持つ量に制限があるから、分量が重要になります、当然使用すると無くなってしまう。

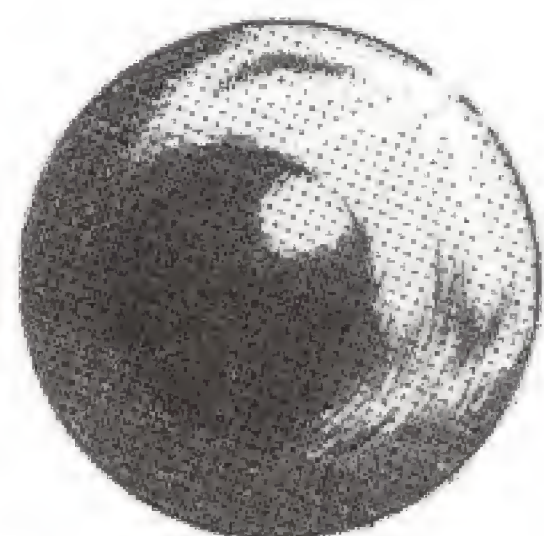
ヒール・ポーション	戦闘中の瞬間体力回復薬、完全回復はしない。
ハイパー・ポーション	戦闘中の瞬間体力回復薬の強力版、完全回復はしない。
テント	寝るために必要な道具、完全回復ができる。
ワラムルの秘薬	名医ワラムルが調合し作り出す、名薬。
破壊のルビー	地面にたたき突けることにより、爆列し広範囲にダメージを与える。
金塊	この世界のどの種族の間でも同一の価値が有る。 道具屋で、換金するといい。
リキュールポーション	幻想などの状態から、復帰する薬。

グレード・ソード	ホーリー・ブレード
デーモン・スレイヤー	ナイト・レイピア
パラディン・レイピア	ハルバード
ネクロ・クラッシャー	アースの杖

アイテムガイド

ここで言うアイテムは売り買いできず、アトルシャンが大事に所有します。また、持てる数の制限はありません、以下一部紹介します。

アトルシャンの角笛

タムリンの宝物。タムリンがイシュ・バーンへ帰る時に、アトルシャンが自分の角を折って渡した。その角でタムリンが作った笛。

銀の鱗

アトルシャンが白竜に授かってきた鱗。ドラゴン達がイシュ・バーンの呪いから身を守るため、これを使用して、人間に変身する。

黒水晶

怪しげな黒き水晶。大量の呪ソを感じる。

首飾り

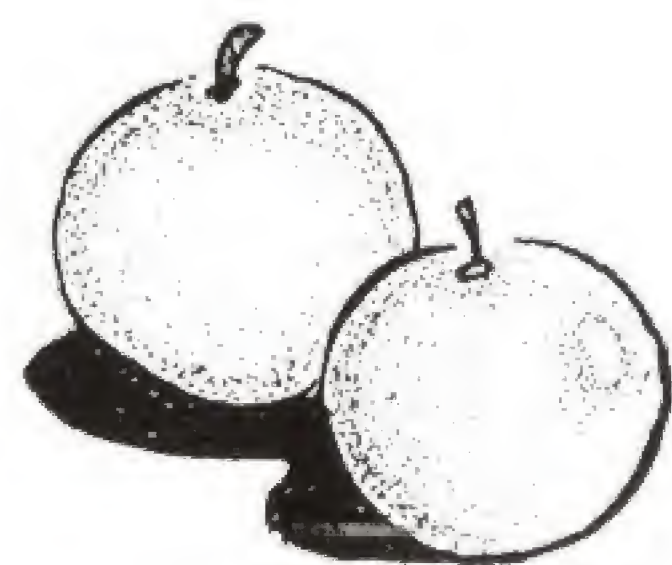
きれいな貝殻や、色付きの小石で作られた首飾り。

マンドラゴラ

魔法使いが所有する薬草。どんな病もたちどころに治すことができる。

アイテムガイド

禁断の実

禁断の森に、100年に１度、実をつける。
その甘い香りは、拾った者に罪悪感さえ持たせる。

テレポスタ

古代神の秘宝。その力は・・・・？

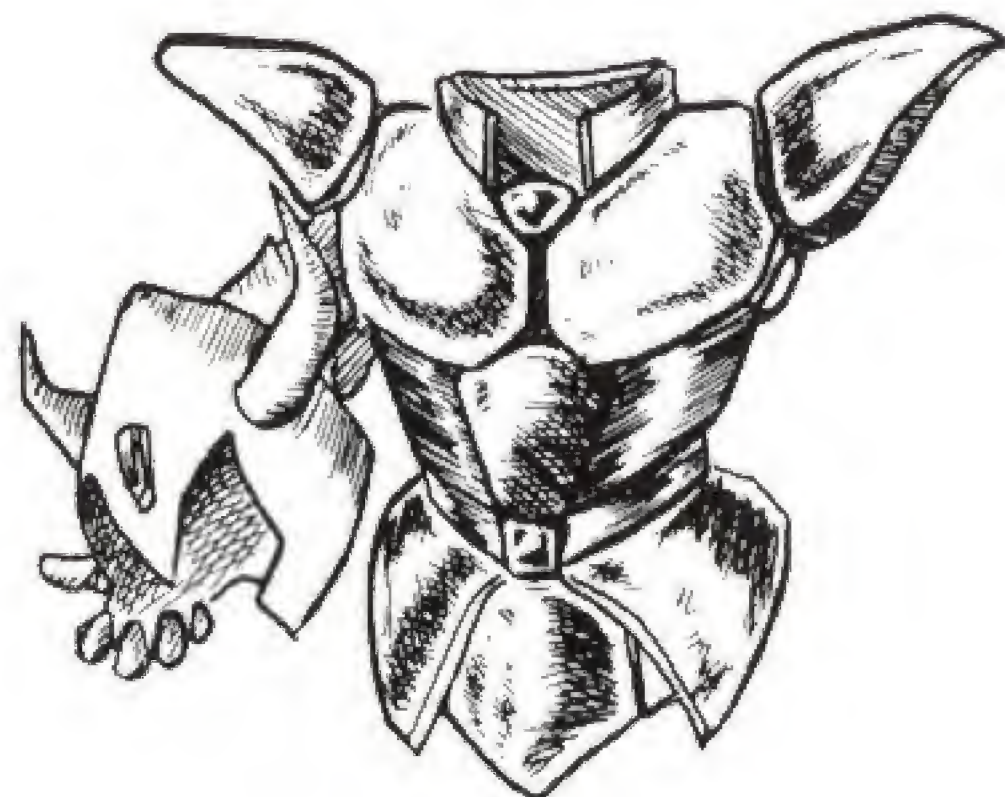
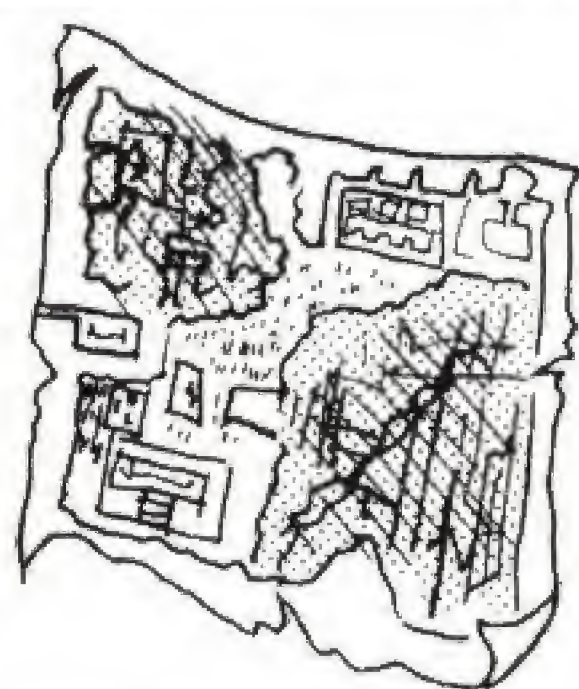
ザーマの鍵

これがあると、ザーマの砦の通路が使えるようになる。

カメの鍵

エン・ヴィームの宝箱を開くと云われているが？

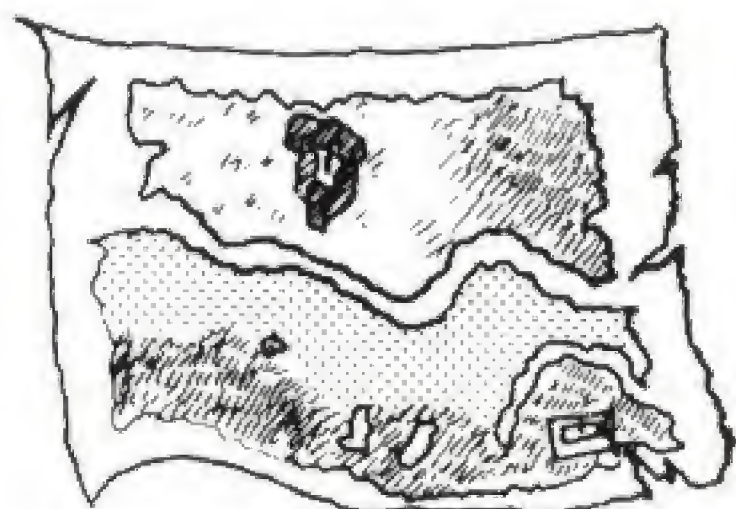
魔軍兵士の鎧

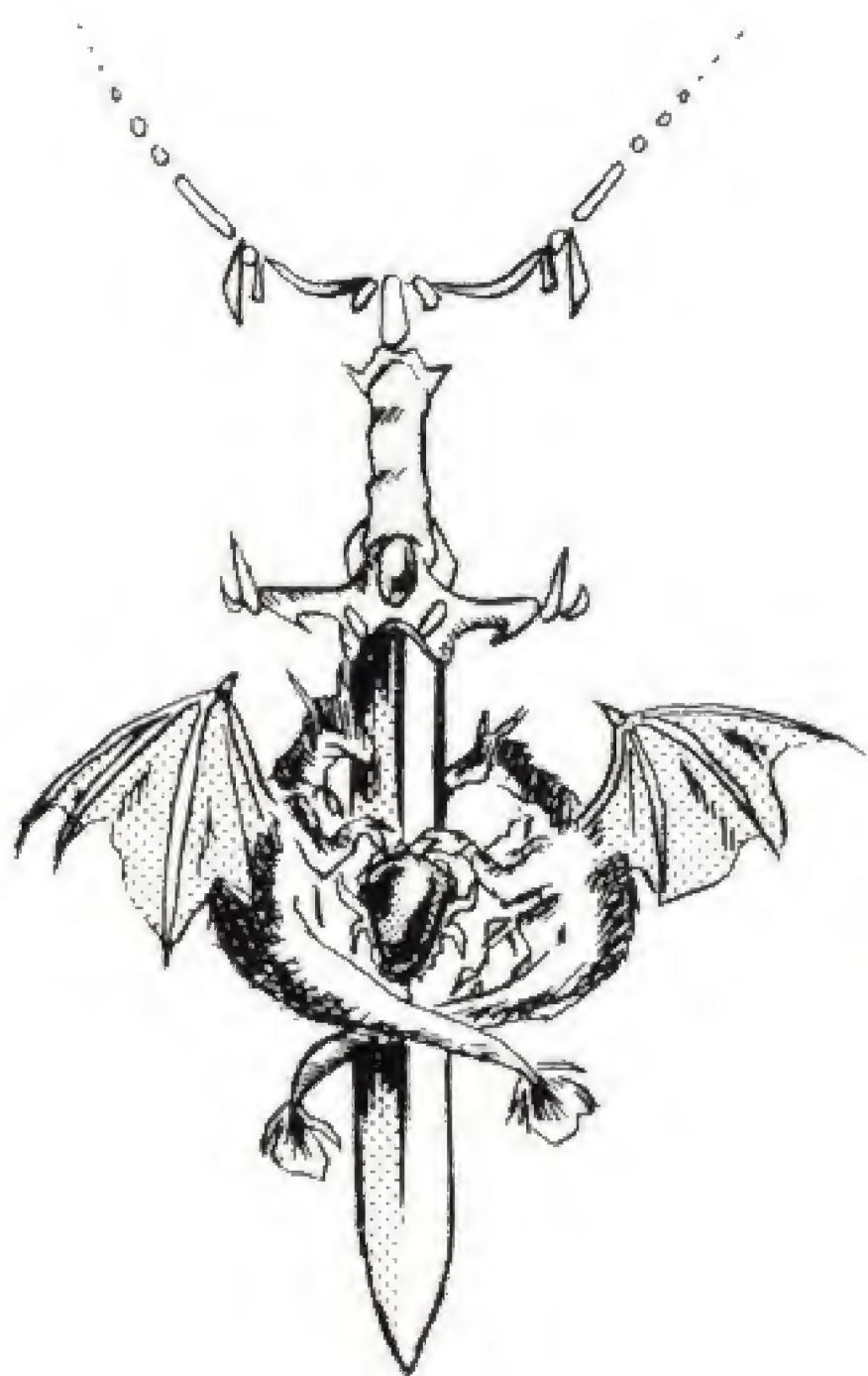
キルデールの道具屋が貸してくれるらしい、魔軍兵士の装備。

アイテムガイド

エルバードの地図
エルバード周辺でマップ表示キーを入力。

ミスラ・ミフル峡谷の地図
ミスラ・ミフル峡谷周辺でマップ表示キーを入力。

ダートワの森の地図
ダートワの森周辺でマップ表示キーを入力。

ウォウルカシャ湾の地図
ウォウルカシャ湾周辺でマップ表示キーを入力。

大カシャ島の地図
大カシャ島周辺でマップ表示キーを入力。

西の砂漠の地図
西の砂漠の周辺でマップ表示キーを入力。

ヴィームの書
ヴィームの文明の言語に関して、解説してある書物。

フローラのペンダント
妖魔の紋章のついたペンダント。

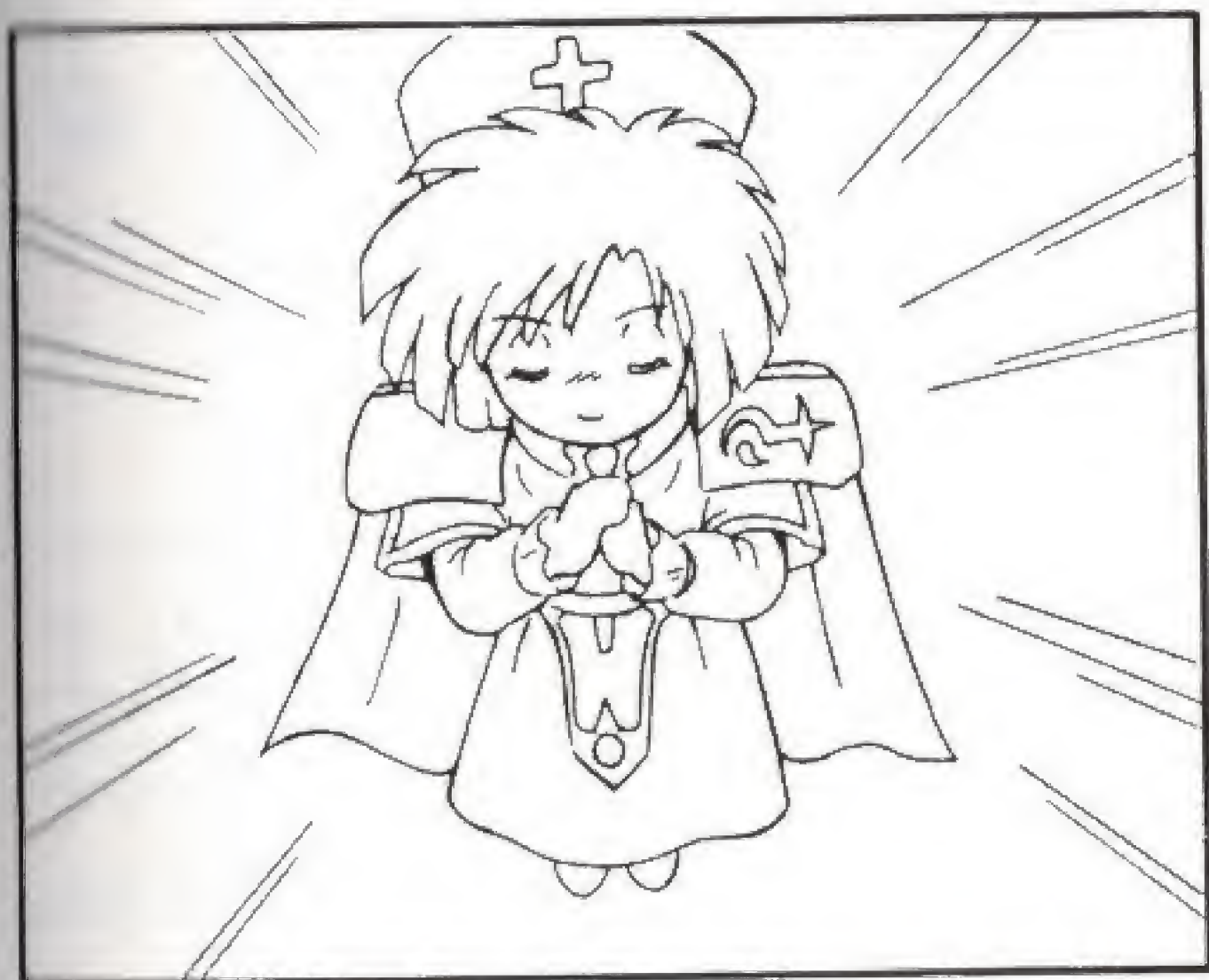
アイテムガイド

フィトマの指輪

ずっしりと重いその外形には、複雑なカットがほどこされている。

アヴェスタ

恐るべき力を持つと云われているが、その力を感じとることができない。
ひたすら輝く宝珠。

魔法ガイド

●回復系の魔法

ディア

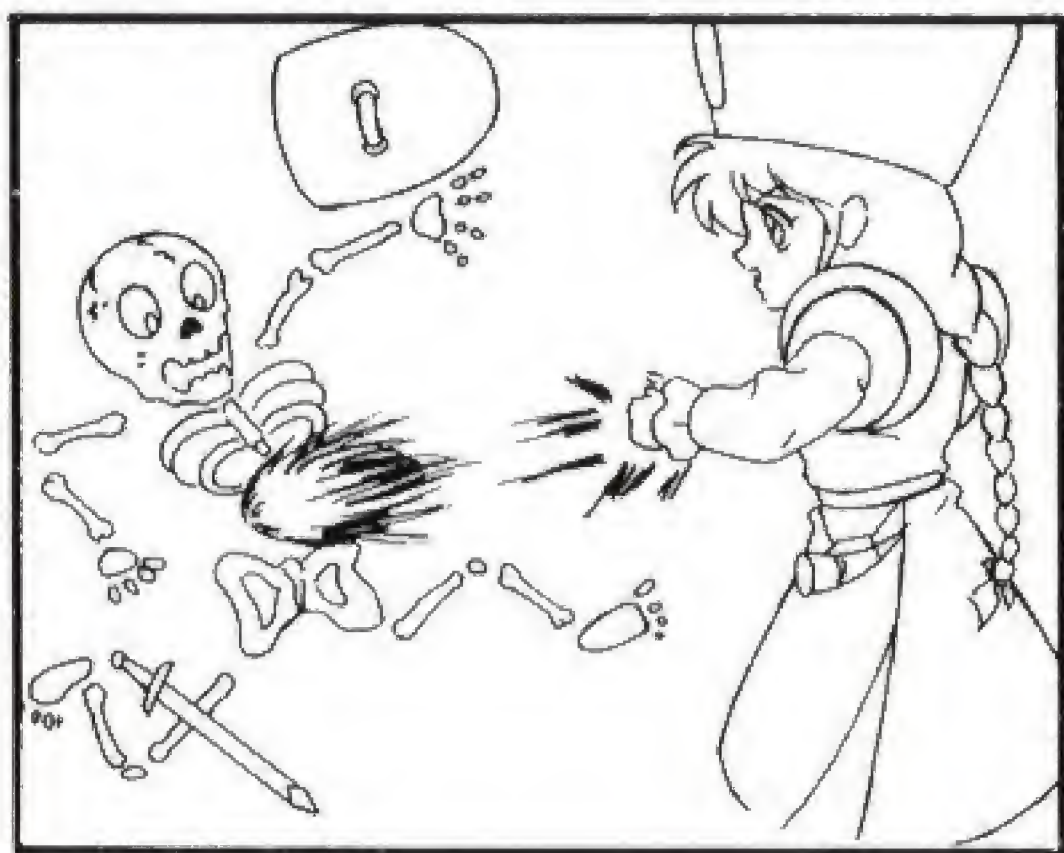
「病は気から」という言葉もあるように軽い傷程度なら精神力でどうにかなってしまうものである。この呪文を唱えれば、術者の精神力が負傷者に作用し、その傷を癒すことができる。ただし致命傷には効き目なし。

ラディア

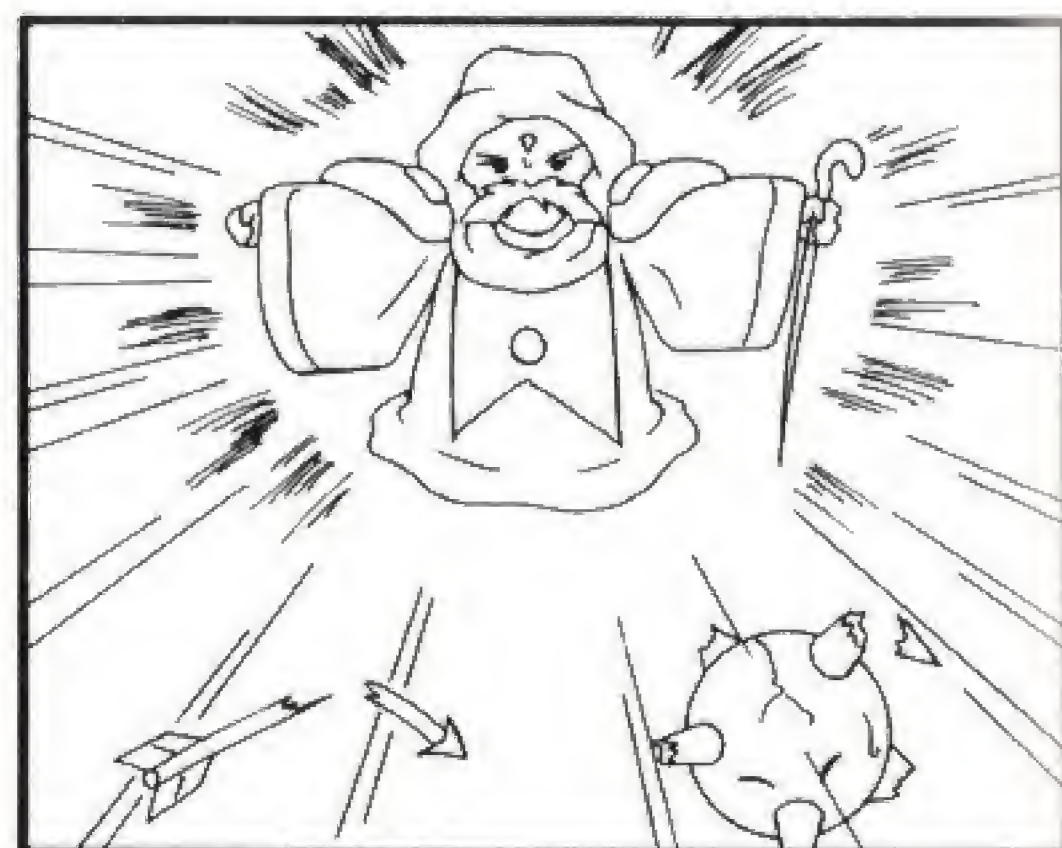
ディアの魔法の強力版。当然術者への負担も多くなり、かなりの修業を積んだものでないと、かけられない。より強力な治療効果を発揮する。

バルディア

回復系の最強の呪文。大地の精神の精霊の助けを借りて、負傷者を完全な回復に導く。ただし。術者の精神的負担も大きく、精神集中にかなりの時間を要する。

魔法ガイド

●攻撃系の魔法

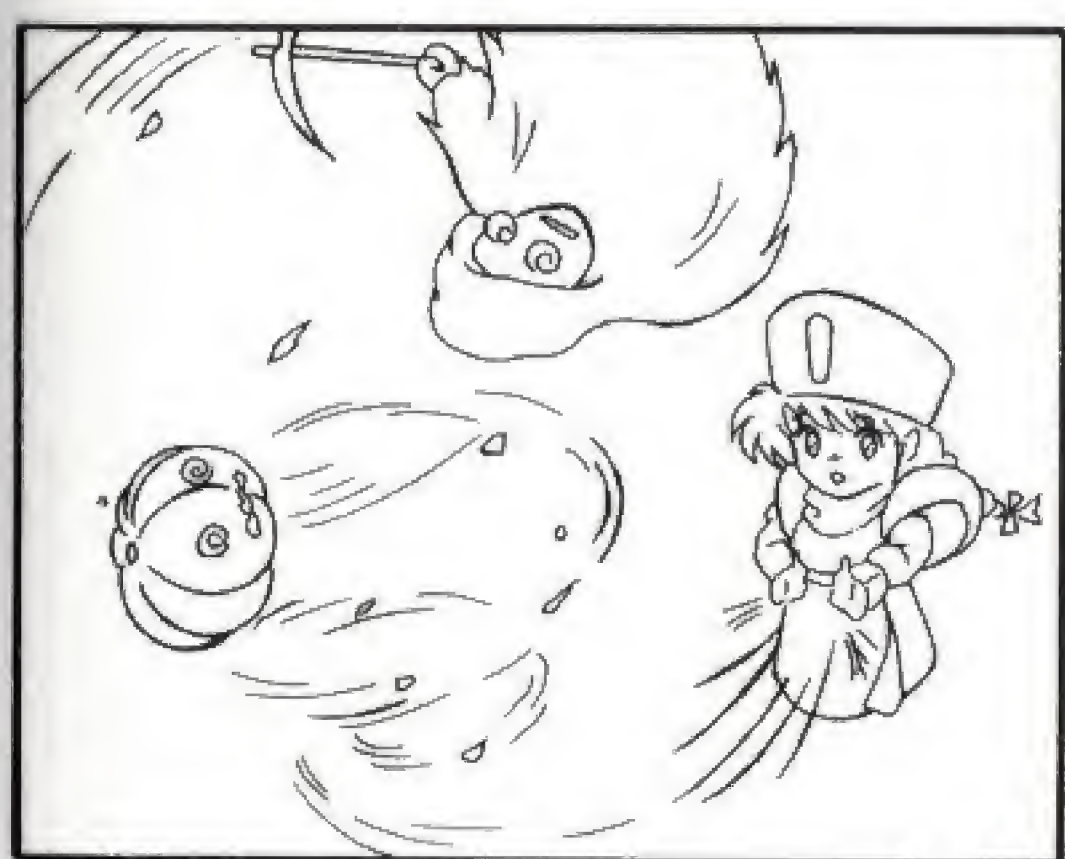
ヴァスト

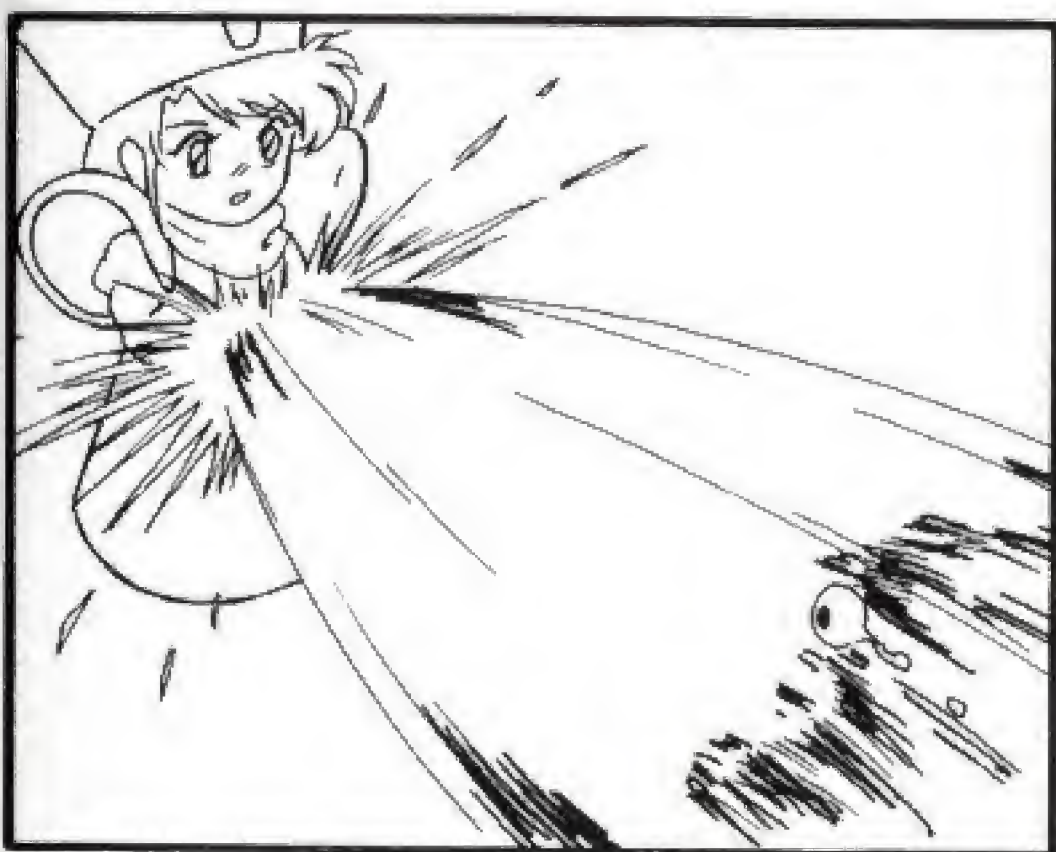
自然界には目に見えない「気」の力が循環している。同様に人間の体内にもその対流が循環している。その気を指先に集中し、呪文で作り出す「力」と同化させ、強大なエネルギーを発射させ目標にダメージを与える。

ラヴァスト

ヴァストの強力版。術者の熟練を必要とすると同時に、使用後は集中力を取り戻すための時間もかかる。１度に複数の目標にダメージを与えることができる。

魔法ガイド

エルヴェスト

ヴァスト、ラヴァストは大気中の「気」を使うが、このエルヴァストは火の精霊の力を借りて、この「気」の力を増幅させ、目標にダメージを与える。

ダストゥール

大地の「気」を集中させ、それを目標に放射する。大気の「気」よりも捉えるのが難しく、より高度な魔法とされている。

レイヴァース

イシュ・バーンで失われたとされている古代魔法の1つ。頭頂にあらゆる「気」を流し込み、人間に本来備わっている力の源を開放し、エネルギーを放出する。

魔法ガイド

●補助系の魔法

リキュール

体内の「気」の流れをなんらかの理由で狂わされ、金縛りや狂気に走った味方を正常化させる。

バリキュール

リキュールの強力版で、「気」の正常化を広範囲に行うので、複数の味方の異常を直す力がある。

フィナップ

対象となる１人の「気」の流れを速め、行動力を高めることができる。

バルフィナップ

フィナップの強力版で複数の味方に効き目がある。

ストラップ

対象となる１人の精神を高揚、俗に言う「火事場の馬鹿力」的な力を発揮させる。

ジェストラップ

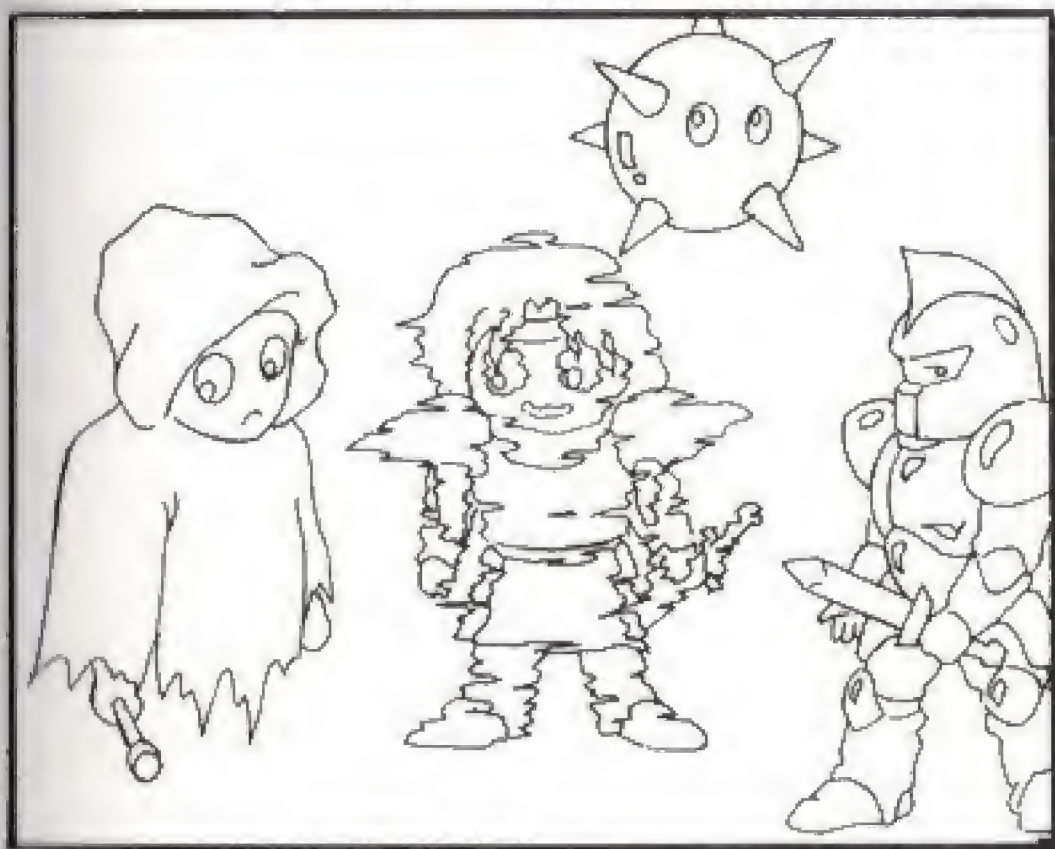
対象が複数のストラップ。

ディンナップ

対象となる１名の皮膚のまわりに「気」を充満させ、敵からの刃物や魔法の殺傷力を減少させる。

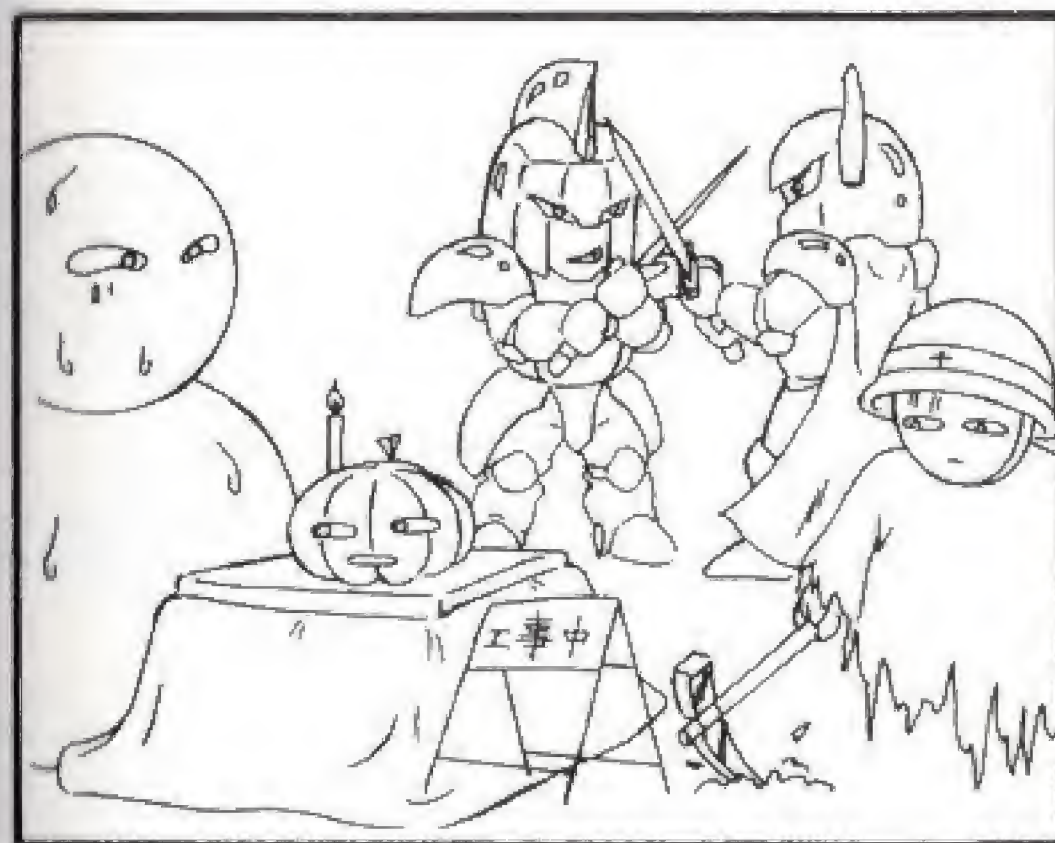
ディフェングル

対象が複数のディンナップ。

魔法ガイド

ベリール

対象となる１人のまわりの光を歪めことによって、姿を見えなくする。

ガルス

火の精霊を呼びだすことができる。

ビルオリン

敵の思考を混乱させて１定時間、敵を味方にすることができる。

ジル

敵の意識を弱め、睡眠状態におとしいれる。

アステック

敵の体内の「気」の動きを遅らせることによって複数の敏捷力を低下させる。

●スタッフ

ゲーム　デザイン	池亀　治
X68000　プログラム	桑田　浩之
MSX2　プログラム	成田　聡
MSX2　サブ	白い奴
グラフィック	桑園　琢也 熊さん 鈴木　淳子 若木　武 高橋　充 高橋　誠
ミュージック	恋瀬　信人 佐藤　天平
ロゴ　タイトル	高橋　誠
マップ付録	藪田　淳史
マニュアル製作	SHOWZO 黒沢　勇 藪田　淳史
製作・著作	株式会社　グローディア

エメドラ　ユーザーズ　マニュアル

1990年　10月　10日　発行

発行所　㈱グローディア
〒167東京都杉並区荻窪4-20-12　エクセレンス・T　1F
TEL　03-220-5226

万全を期しておりますが、万一製品に不良がございましたら、住所、氏名、電話番号をそして、詳しい症状を明確にお書きの上、ケースごと(ディスク全部)、当社グローディア「エメドラ係」までお送り下さい。

お客様のミスによる破損の場合は、手数料800円を追加同封し、上と同じ様に症状をお書きの上、ディスク全部をお送りください。

ゲームに関するご質問は、往復葉書でのみ受け付けています。

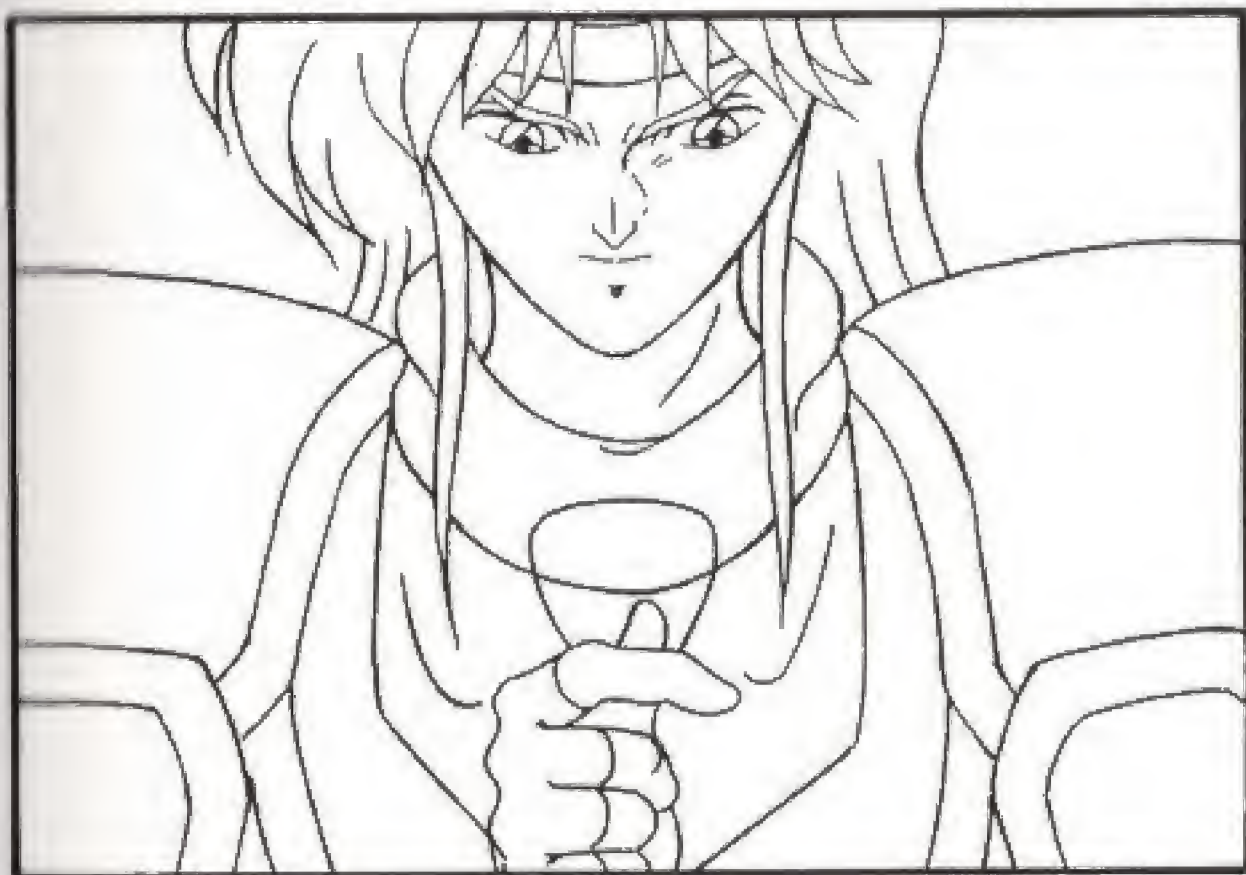
改良のため、ソフトウェアー及びマニュアルは予告なく変更する場合があります。ご了承ください。

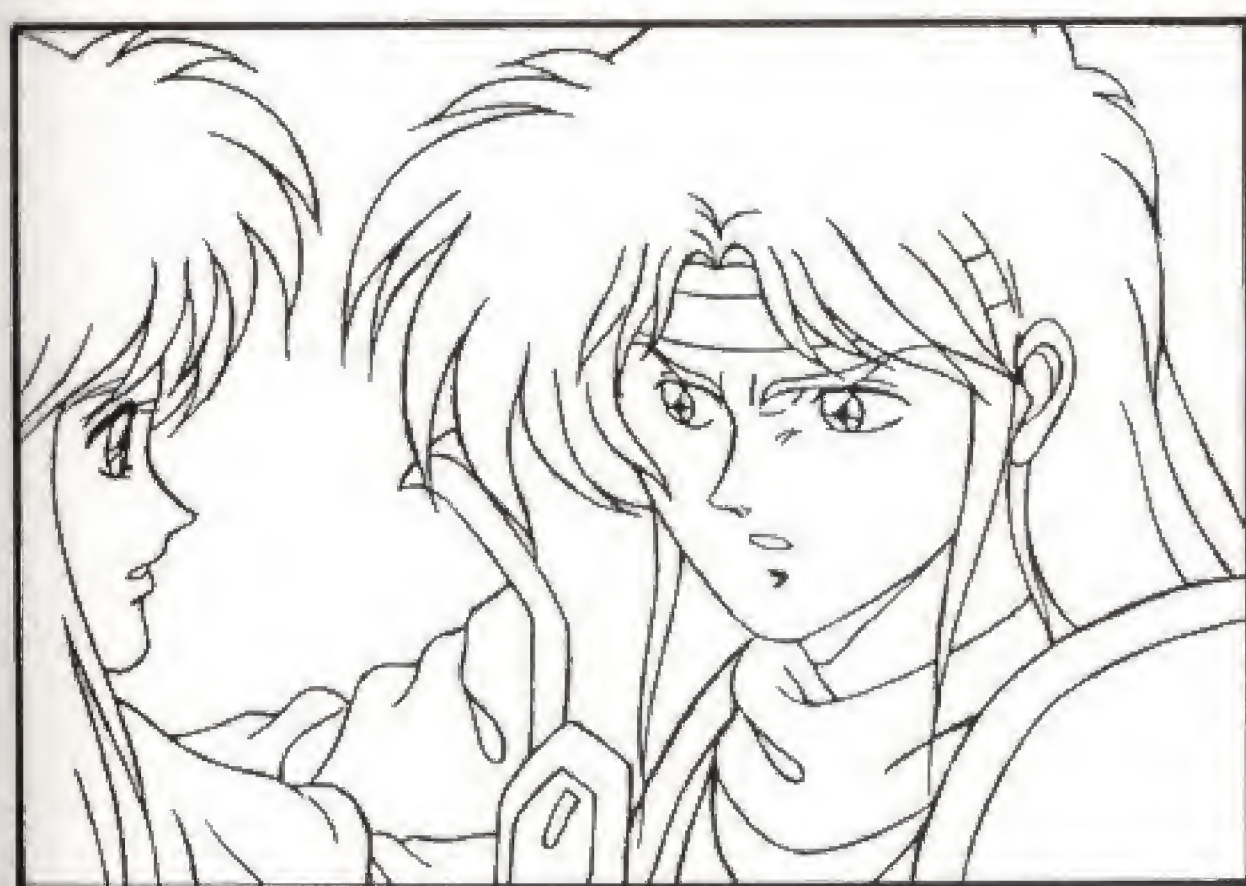
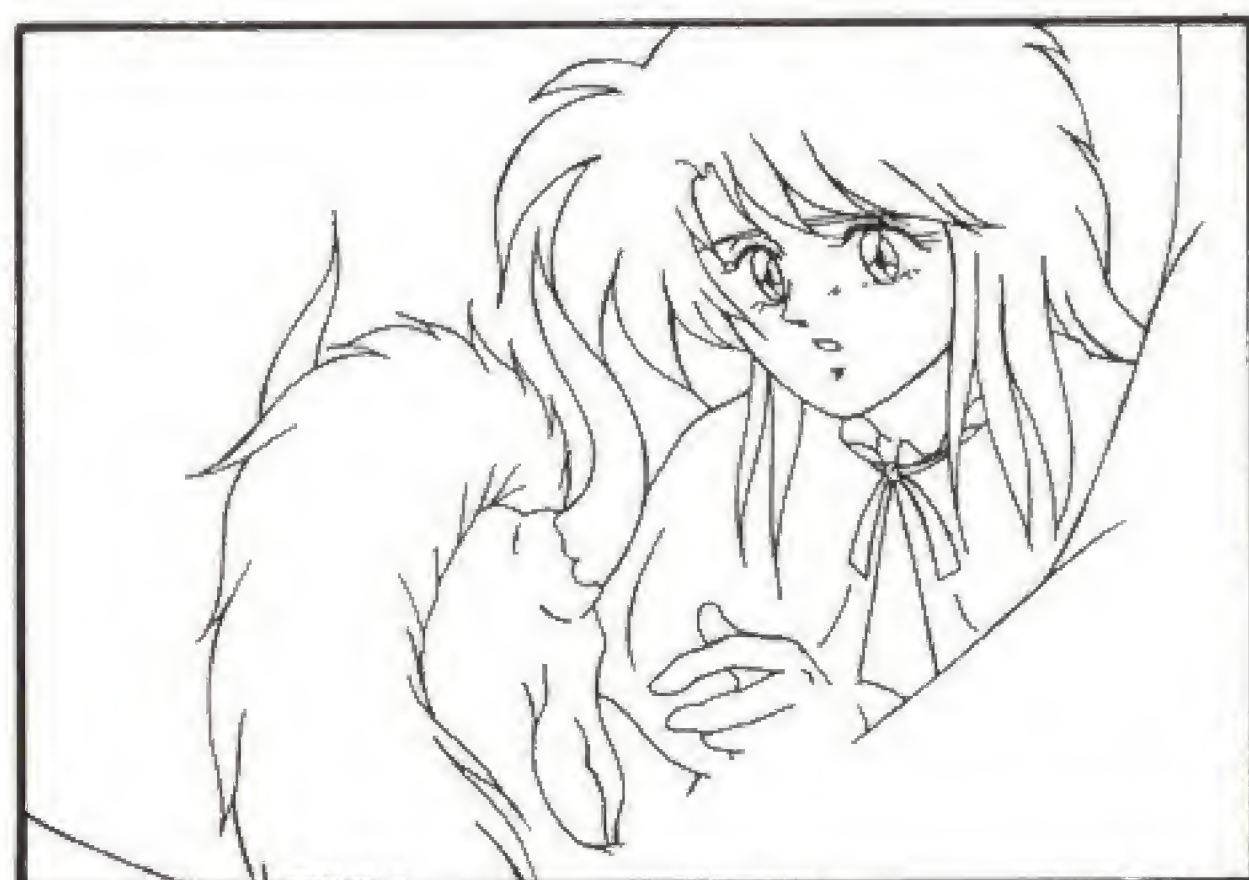
エメラルド・ドラゴンX68000版はXCコンパイラ〔シャープ〕およびGCCコンパイラ1.37.1〔GNUプロジェクト〕を使用して作成されました。

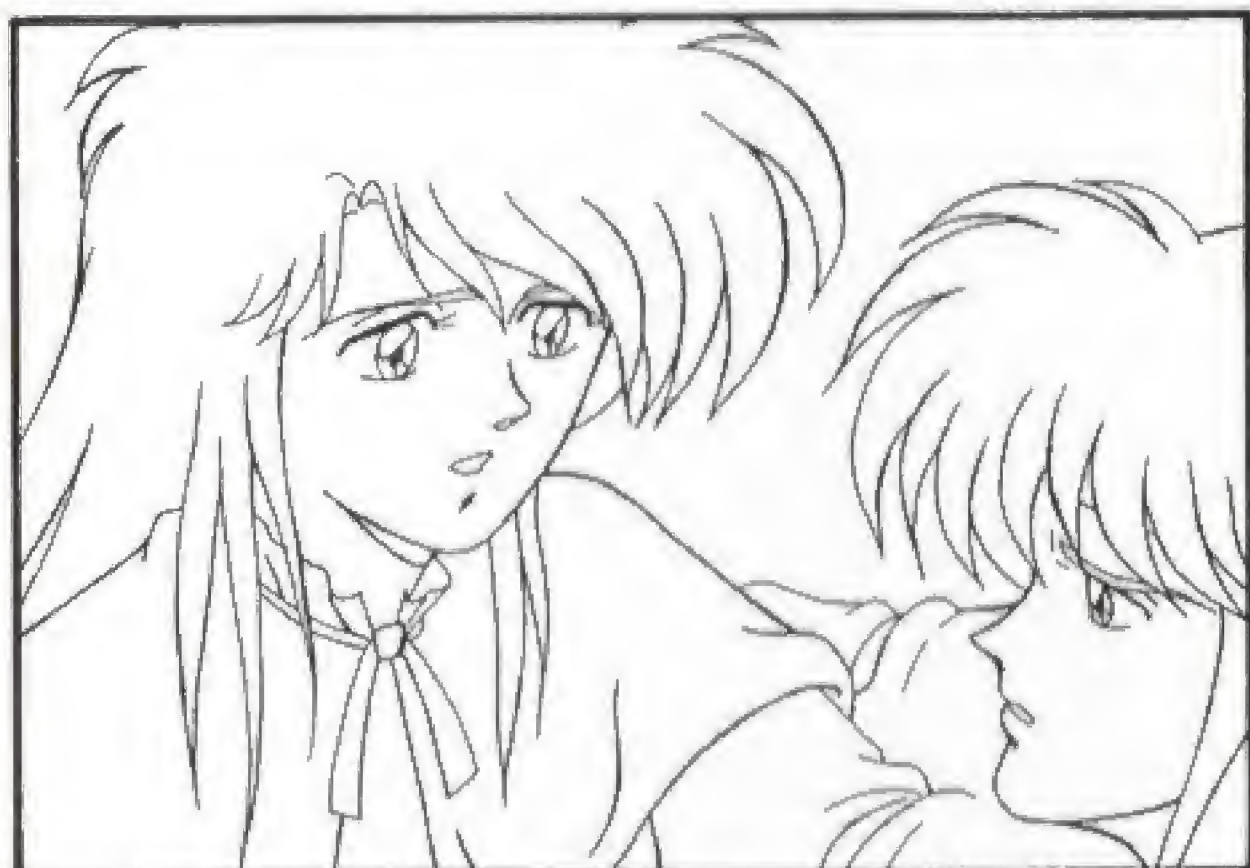
エメラルドドラゴン イメージアルバム

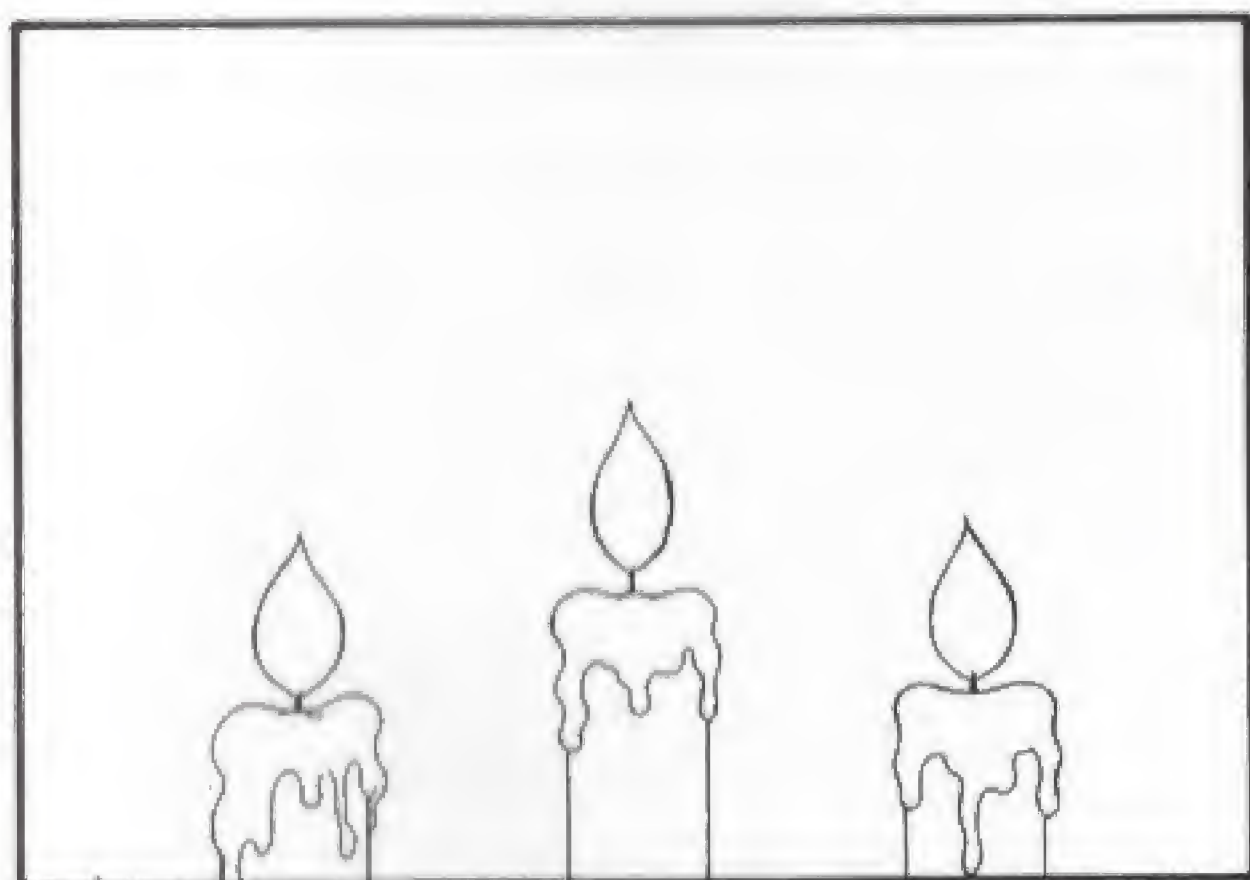
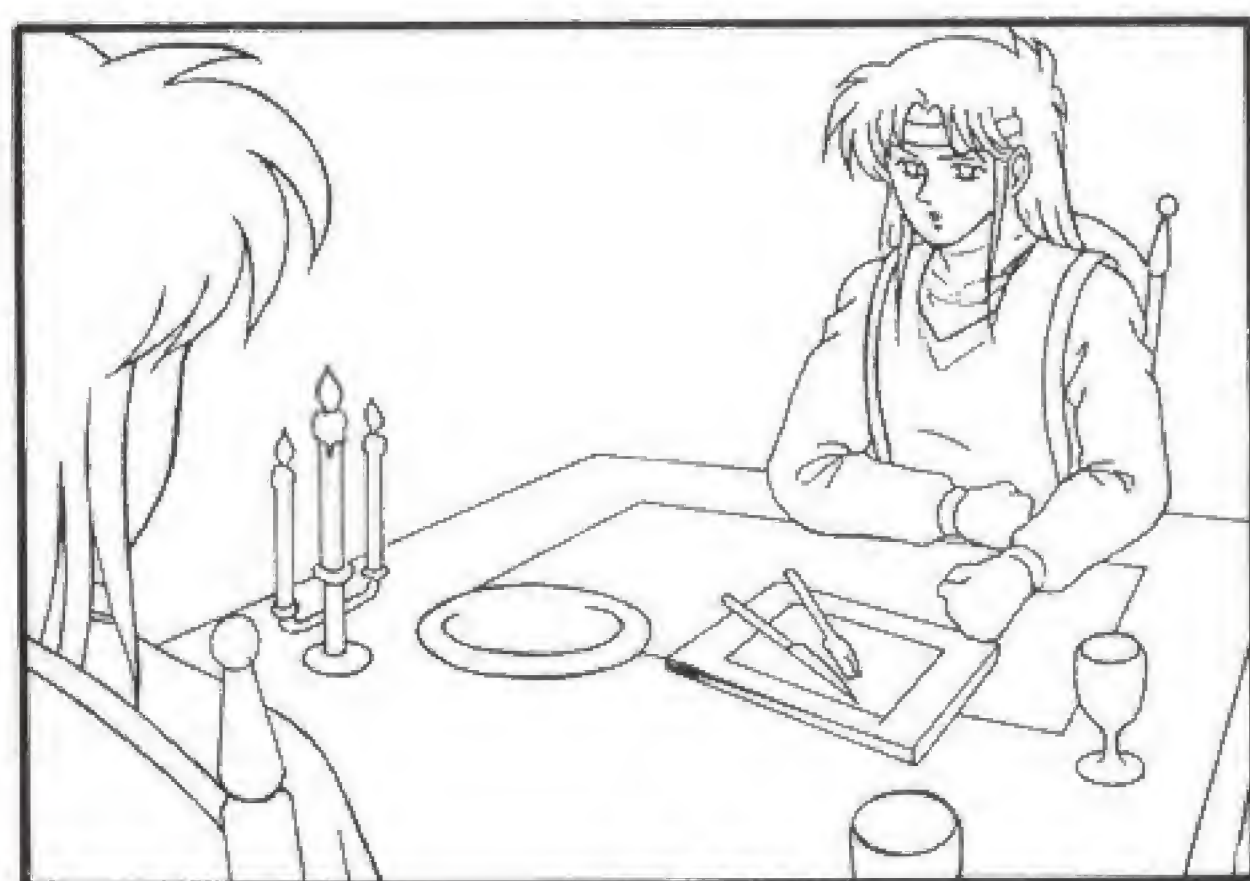
ビジュアル1

注意：この付録に描かれているものは、MSX2及びX68000用に描き直されたビジュアルシーンの下絵です。
よって、ゲームを終えていない方がご覧になりますと、ゲーム本来の楽しさを損なう恐れがあります。
ゲームをコンプリートされるまで、楽しみにとっておいて下さい。お願い致します。

ビジュアル1

　輝く銀の鱗には薄っすらと青き竜が浮き出ている。
　やがて竜は消え、アトルシャンは光を放ち始める。

　全身の激しい痛みに膝を屈するアトルシャン。
　忌まわしき呪縛は数千年の時を経てなお竜族を拒みつづけている。

「大丈夫、コイツさえあれば、呪いから身を護ることができるんだから」
　彼はこれから、人間として強く成長せねばならない。

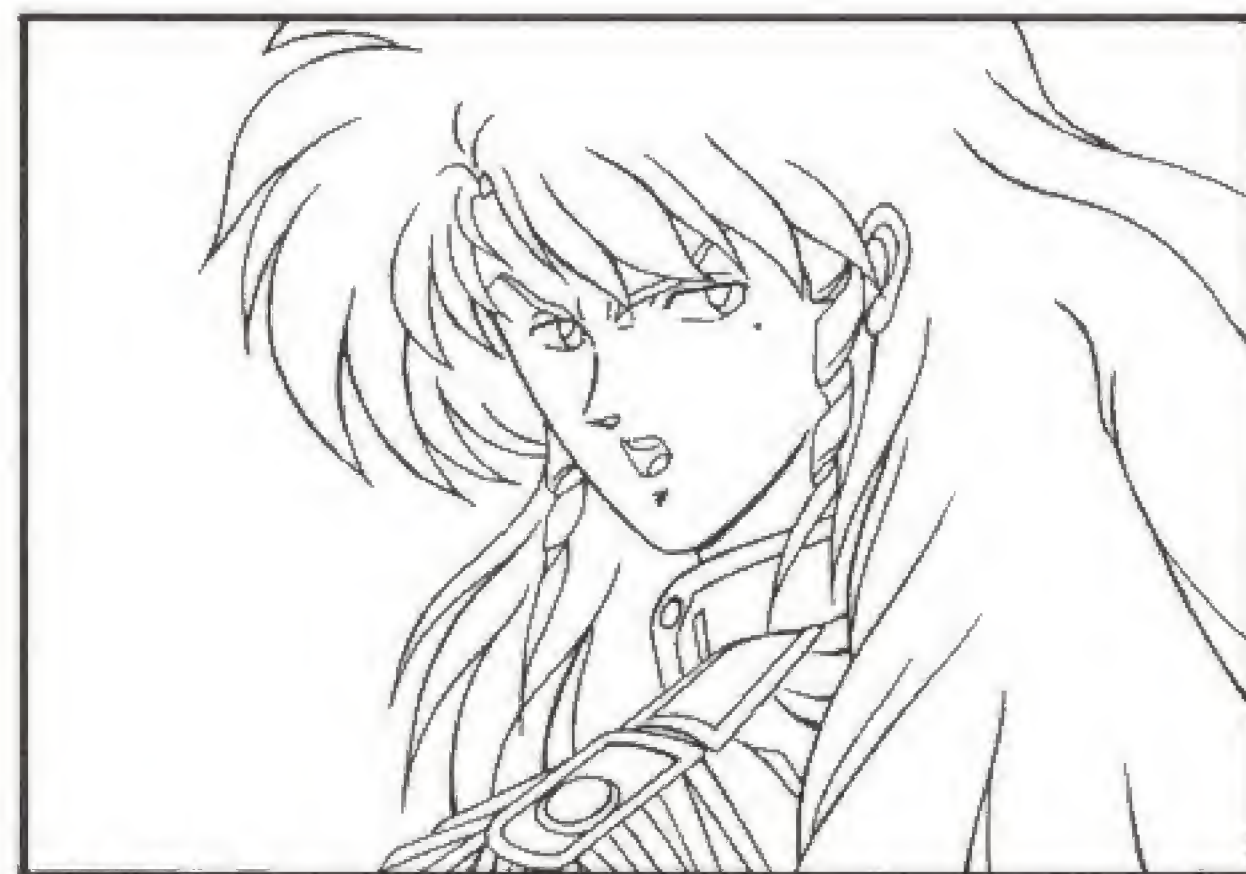
ビジュアル1

アトルシャンを心配するタムリン。
彼女も又、これからの長い旅で大きく成長を遂げる。

テーブルを挟む幼馴染みどうしの二人は、何を話すのか。
きびしい表情のアトルシャンは、タムリンを見据えて話を始めた。

そよ風に揺れるロウソクの炎は、あたかも気まぐれな運命の女神にもて遊ばれる、彼らの冒険を示唆するようにも見える。

ビジュアル2

ビジュアル2

洞窟内に生命の気配を感じる冒険者達。
しかし洞窟は沈黙を守り続ける。

長すぎる沈黙にしびれを切らしたエルバード王国の王子、ハスラム。
彼が仲間を振り返ったそのとき異変は起きた。

長い眠りから目を覚ましたのは、アトルシャンですら今だ見たことも無い巨大な銀竜だった。その鋭い眼光は、決して好意的な物とは言えない。

ビジュアル2

驚きのあまり剣を抜こうとするハスラムを止めるアトルシャン。
イシュバーンの人々は、物語の中でしかドラゴンを知らないのだ。

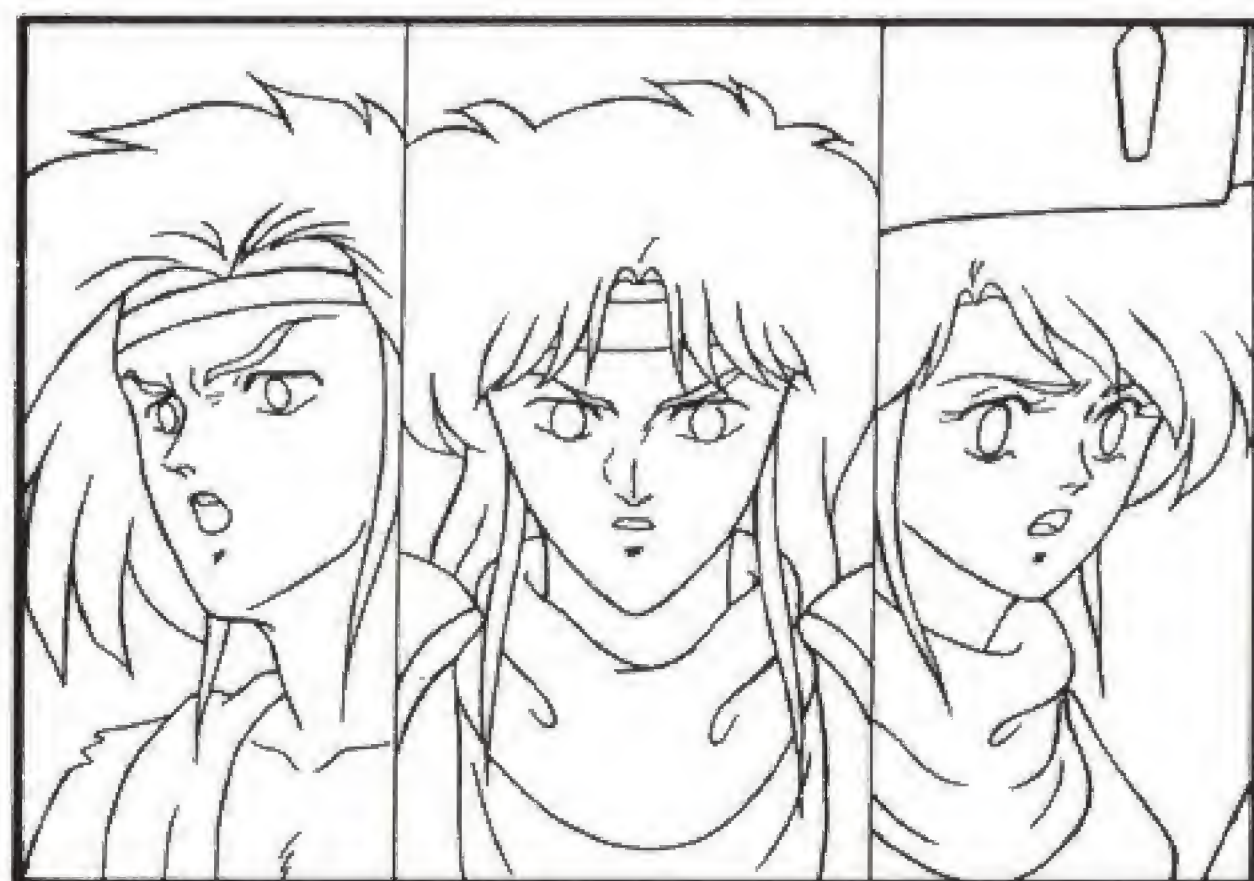
魔法使いであり闘士としても十分な実力を持つファルナ。
エルバード王にもっとも信頼されている一人である。王子と共に冒険に参加している。

自由奔放な生活を好むハスラムだが、気品高い王家の血は仕草の節々に優雅さを与えている。
戦いなど興味を示さなかったが、故あってアトルシャン達に同行する。

ビジュアル3

ビジュアル3

「お父さま、しっかりして！」
いつも冷静な筈のファルナが、髪を乱し悲痛の表情で叫ぶ。

瀕死のバギンに加え、我を忘れたファルナの叫びに当惑するアトルシャン達。
この後バギンから、更に信じられない様な過去の事実を聞かれされる。

隠された自分の過去と、死力を尽くして話続けるバギンの姿に、ファルナの心は揺れ続ける。
心配そうにバギンを見守るファルナ達。しかしバギンの傷は、常人なら即死してしまうほどの大きなもので、もはやどうする事もできなかった。

ビジュアル3

アトルシャンは、バギンの命の炎が消えかかっているのを感じとっていた。せめてバギンの今このときの苦しみを取り除こうと、静かに休む事を勧めるが無駄であった。

ゆりかごの中の紫髪の赤ん坊。今、ファルナの遠い遠い過去の扉がゆっくり開いてゆく。

大魔道士バギンの強大な魔法の真髄を流れる魔力の全てが、彼の残された生命力を食い潰しながらその絶大な大きさとはあまりにも不釣合いの小さな指輪へと流れていく。

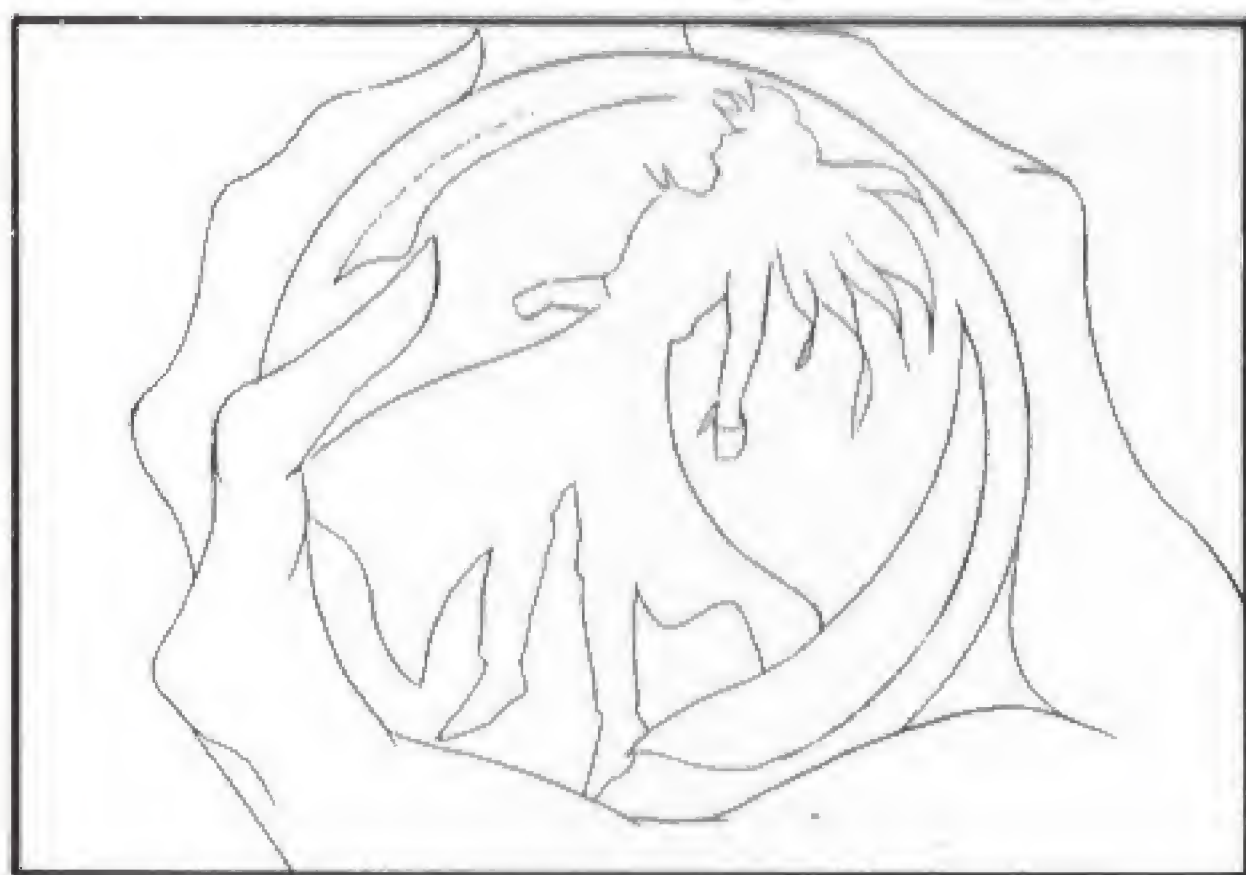
ビジュアル4

ビジュアル4

アトルシャン達は旧フラワルド男爵邸に陣取るオストラコンを急襲する。
しかし、天才的策略家でしかも手段を選ばぬ彼に、なにも策がないとは思えない。

オストラコンを目の前にして魔物に阻まれてしまう。無念の表情のホスロウ。
彼にとって、オストラコンは死んで行った多くの仲間の〝かたき〟なのだ。

オストラコンの再生した右腕から放たれる、とんでもなく邪悪な妖気に思わず顔をしかめるタムリンは、戦いの中で誰よりも敏感に妖気を感じ取る様になっていた。

ビジュアル4

　魔水晶に封じ込められたこのシルエットは………ハスラム!?
　オストラコンは不敵な笑みを口元に浮かべていた。

　しばし言葉を失ってしまうファルナ。
　彼女にとってハスラムは、守らねばならない者。というだけの存在で無くなりつつあった。

　せいたんな面持は変わらないが、その表情には悲痛の念がこもる。
　魔水晶の中では、いつ体力が果てるとも限らない。一刻も早く救出してやりたい。

ビジュアル5

ビジュアル5

ヘルロードの町を開放した翌日、町は英雄をもてなした祭が催された。
気まじめなヤマンさえもが、戦いの日々を忘れ大いに楽しんだ。

酒場での宴会も終わり、上機嫌で宿屋の手前まで来た時だった。１本の矢が、ヤマンの左胸を貫いた。
呆然とする皆のなか最初に我に帰ったのはカルシュワルだった。

一歩二歩と後退りして、そのまま絶命するヤマン。倒れるヤマンを通りすがりの男が抱きかかえる。
思えばサオシャヤントとの出会いは、この時だった。

ビジュアル5

「おしい男を亡くしたな」遺体を宿に運んだ男は独り言のように言った。
この世でもっとも大切なものを、彼らは又一つ失ったのである。

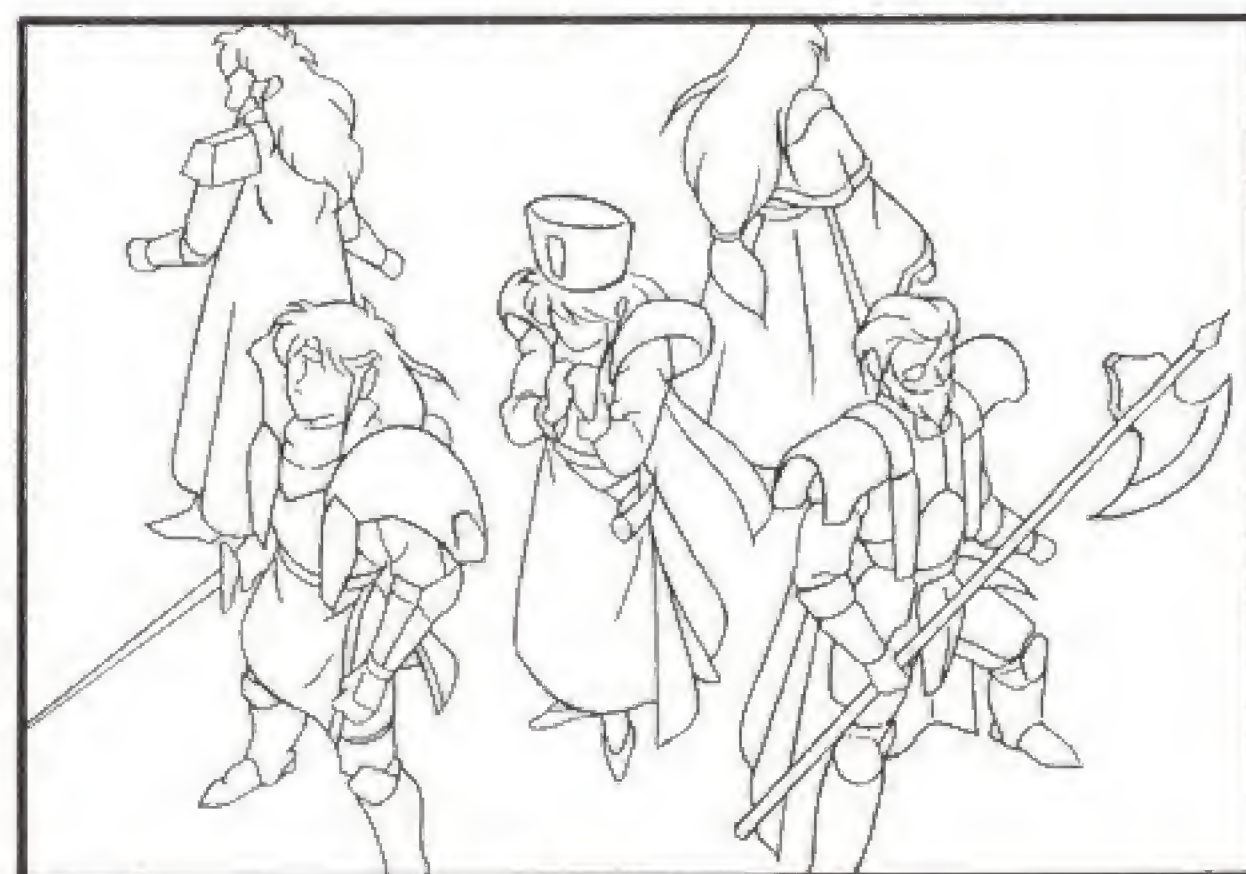
イシュバーン全土に知られた、吟遊詩人で弓の名人のサオシュヤント。
オストラコンに奪われた伝説の弓を取り戻すため、アトルシャン達と共に戦うことになる。

アトルシャン達は丁重な葬儀を済ませた後、ヤマンの亡きがらをその装備と共にダワードの村へ送った。

ビジュアル6

ビジュアル6

　魔王ガルシアは消滅し、アトルシャン達は安堵した。最初に異変を気付いたのはサオシュヤントだった。

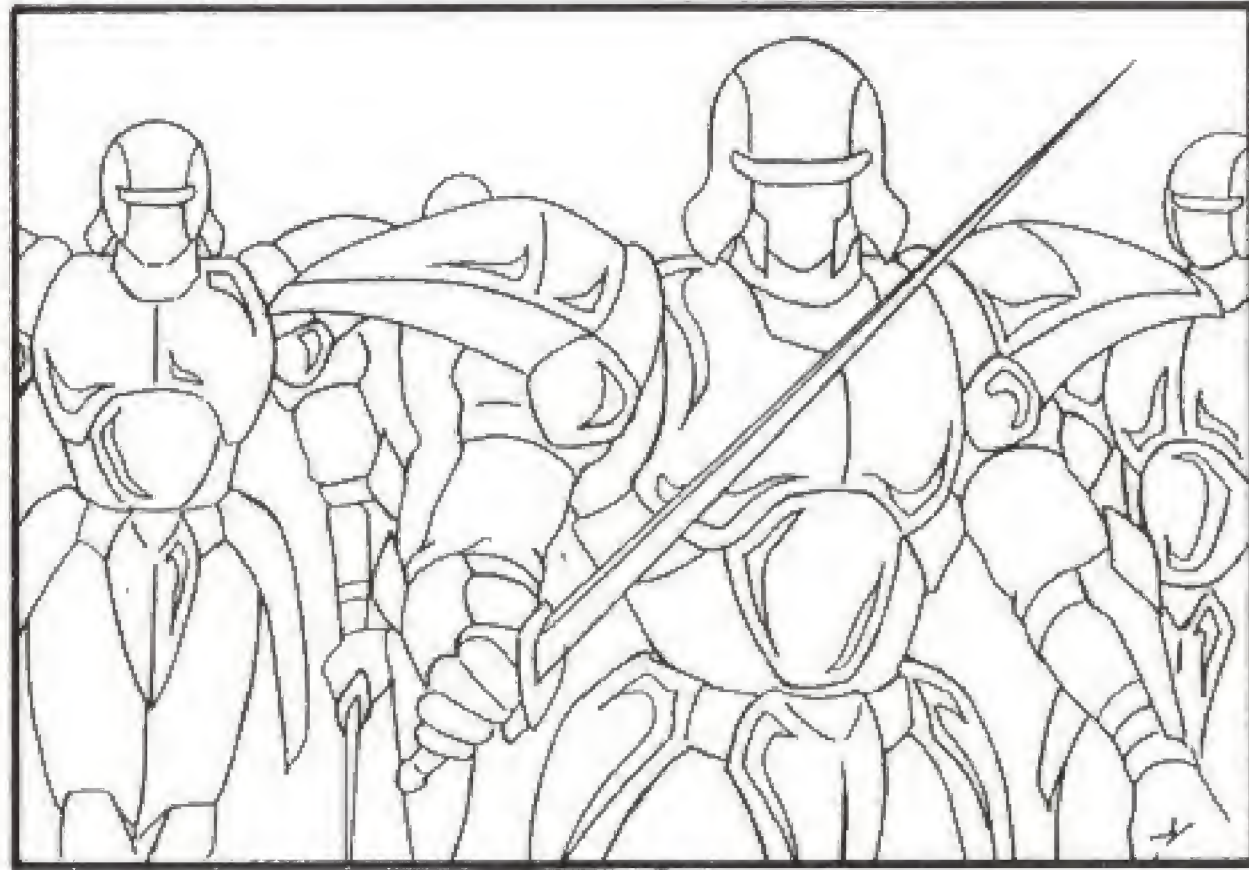
　サオシュヤントが叫んだその数秒後すざまじい轟音と共に魔王殿の崩壊が始まった。
　しかしここは、魔王殿最下層に位置する魔王の間。

　必死に何かをしようとしているタムリン。すでに彼らの周りでは壁が崩れ落ち、出口も塞がれていた。
　そして真上の天井にも大きな亀裂が走る!!

ビジュアル6

潮騒の音が遠くから聞こえてくる。
まぶたを薄く開くがまぶしさで何も見えない。
大きく息を吸って、そして吐いてみる。どうやら生きているようだ。

少し離れた岩陰にタムリンの姿を見つけると、アトルシャンは駆け寄って行った。
うつむいたまま座り込む彼女に、心配そうに話しかける。

超越した力を使えた自分のルーツが、人間で無いことに気付いてしまったタムリン。
彼女は、彼女達が倒さねばならない、世界を破滅に導く者達と同じ種族だったのだ。

ビジュアル7

ビジュアル7

　ホルスの道を抜けたとたん、暗闇をつらぬくような光が、アトルシャン達を照らし出した。
　ホルスの兵士達に待ち伏せされていたのだ。

　兵士に抵抗するタムリン。
　彼女たちを連行しようとする兵士達は、手荒らに彼らを取り押さえる。

　タムリンの袖のすそが裂けた。
　突然兵士の一人が叫ぶ。
「あの腕の紋章は………」
タムリンを押さえ付けてた兵士が、震えながらその手を放した。

ビジュアル7

　ホルスの長。この世の全てを意のままに操ることを望み、遠い昔、彼にとって目ざわりな竜へ強力な呪いを掛けた。
　全ての災いは、彼から発せられたものだ。推定1万才。

　アトルシャン達を助け出すタムリン。悲しい運命に強く立ち向かえ。
　死んで行った仲間達の思いを胸にこの物語に終止符を打つのだ。

モンスター図鑑

モンスター図鑑

かつての聖地イシュバーンは、想像を絶する魔群の悪しき力によりすっかり病んでいた。一歩たりと城邑の外に踏み出すとアルトシャン一行に怒涛の如く立ち塞がるモンスター達。彼らは魔群の手先であったり、或は今日一日をただ己自身が生き延びらんが為に、無謀にも戦いを挑んでくる。しかしどんな邪悪な生き物にせよ、生命があるのだから（ゾンビ系は不明）彼らを昇天させたら、時々は冥福を祈ろう。

エメラルルドドラゴンに登場するモンスターは、大小含めて130余り、ここで紹介するのは半数にも満たない30数体である。このモンスター達がいなければアトルシャン達は強くなれないのだから、重要この上ない陰の立役者である。

このエメラルドドラゴンは、戦闘モードだけでも十分に楽しめるゲームなので、一度ゲームを終えた方は、純粋に戦闘シュミレーションを試みてはどうでしょうか、今までじゃまだったザコキャラがいとしく見えてくるでしょう。

ゾンビ

死体にわずかでも、この世への未練があるなら、それは死霊となる可能性を持つ。イシュバーンのゾンビは魔軍の活性に刺激された自然発生なので、生前の半分程度の強さしか持ってない。

ビンボール
　最下級の悪魔の一種。知性は無に等しいが、人間の負の感情をエネルギーとしているので、戦うその手口は卑怯で汚い。
　金に対する執着があり、刺のある球体内部にいくらか隠し持っているかもしれない。

スケルトン
　イシュバーンの学者同士で一度、スケルトンの頭蓋骨内面には脳みそがあるかないかで討論されたことがある。なにせスケルトンは死と同時に灰となってしまうのだ。
　しかし、時に彼らは非常に知的な行動をする。

ヘッドレスマン
　彼らはとても哀れな身の上だ、もともと温暖な性格の巨人だったがその体力に目をつけた魔族によって頭をもぎとられ、首から下だけ操られているのだ、しかし、同情していたら死ぬのは君だ。
　ぜひ、昇天させてやってほしい。

ロウデビル
　ビーンボールと同じく下級悪魔だが、攻撃力は遥かに高い。又、特殊な遠隔攻撃を行う能力を持つ。イシュバーンには、もともと見かけないモンスターだが、最近は頻繁に表れる。何者かが魔界から大量に召喚しているとしか思えない。

ゴースト
　あってないような体は、こちらからの攻撃が当たりにくい。
　悪霊は布に取り付いているから実体に見えるだけで、もし倒したと思っても時を経て又別の布に取り付く。イシュバーンに平和が訪れるまでゴーストが消えることがない。

イビルソルジャー
　魔軍と手を結んだもと戦士。永久の命を手に入れたと思っているが、10年もたたない内に、ただのゾンビと化す。
　しかし以前装備していた武器・防具はそのままで、戦いでは彼らの高い防御力に悩ませられるだろう。

フライングアロー

フライングアローはもともと戦闘時に用いられる魔法だ。意識を集中させて矢をイメージし、それを敵にぶつけるという……。

だが、このフライングアローは長時間実体かしつずける疑似生命体といってもいいほどの物だ。残念だが、敵方に偉大な魔道士がいるという事だろう。

ケイブマン

以前から存在を確認されていた、文明を拒むタイプの凶暴な原始人である、彼らがなぜ魔軍に加担するのか、それは彼らの崇拝していた神と関係が有るようだ。

不気味な悪寒を感じずにはいられない、原始的生活をする彼らの体力は非常に高い。

コボルト

犬の頭部と人間の体のモンスターという思い込みは、この世界では間違っている、彼らは以前闘士、それも純粋に強さだけを求める闘士だったのだ。だがその思いが時に、人の内なる本能の狼を覚させてしまう。

悪魔が干渉している事は言うまでもない、彼らが真の戦いを覚えていれば、まず魔法使いを倒そうとするはずだろう。

リビングスタチュー

絵画や彫刻は、作者のそのときの気持ちを封じ込めると言われている青銅の像を作る型も、又しかりであった、リビングスタチューの型を作った作者は一体どんな怨念を込めたのであろうか。

しかし、この銅像が一斉に動き出したとは、この世界全体に悪の波動が広がっていると言うことだろう。

オーク

脂肪の塊と化した肉体は、一太刀二太刀の傷など致命傷になり得ない。彼らの強さは“タフ”これだけである、彼らはグルメとしても有名だ。

しかし、間違っても彼らの夕食への招待を受けてはいけない、なぜなら彼らの一番の好物は人間の肉なのだから。

キラースコーピオン

この巨大なサソリの外殻を打ち砕くのは、無理と言うものである攻撃は殻と殻の間、間接部分をねらうしかない。尾の刺は冒険者の胸に穴をあけるほどの鋭さだ、強敵だと分かっていたたけただろうか。

バルチャー

死を呼ぶ鳥バルチャー。死人が出る数日前から、死人をだす家の上空を円を描いて飛ぶ、さしずめ予知能力を身に付けたハゲタカといった所、以前は人間に攻撃などしなかったのに、今では人間をよりすぐって攻撃しているようにも見える。

キャリオンクローラ

このモンスターの外見から彼らの移動スピードを読み取れた者は少ないだろう。

体当りで得物を押しつぶそうとする、殻も硬く戦いは苦戦となるかもしれない。又、特殊攻撃する能力も持つ。

グール

彼らグールは倒した敵を彼らの住みかに持ち込み、はくせいにしてしまう。

この世界でもっとも少なく、美しい生き物のはくせいを持つことが彼らのステイタスでもあり階級を決める価値でもあるが、なんといんけんなコレクターだっ。

エイプマン

遠い過去から呼び出されたがごとく、彼らは猿と人間の中間の姿をしている、体格と不つり合いの、太く長い両腕から繰り出される攻撃は必殺となる、チャンスは彼らが攻撃してくるその前にある。

キラースネーク

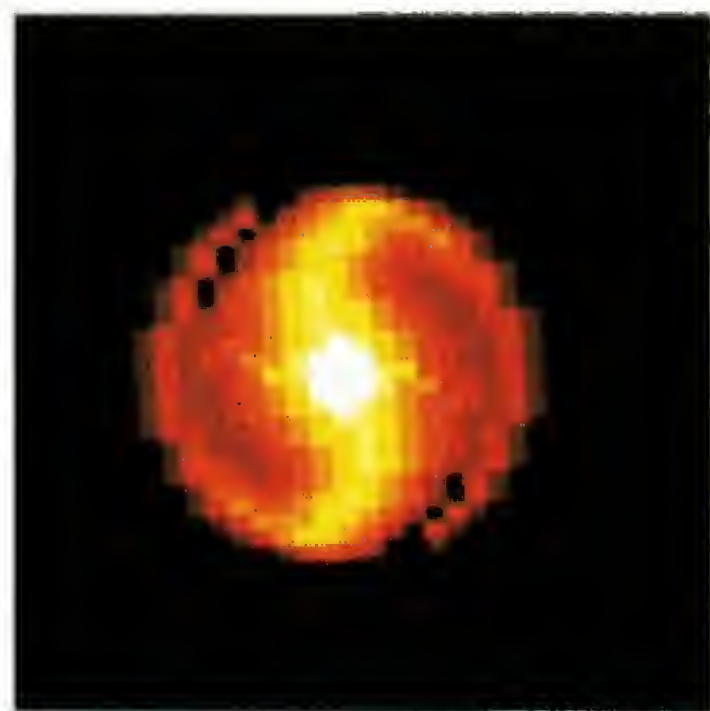
普通大蛇は毒を持たないが、キラースネークは別である。

過去の資料によると、ある宗教団から神として崇められていた事もあったようだ、一時絶滅したとされていたが、この所急激に増えつづけている。

イビルナイト

彼らの着ている鎧は、もはや素材の強さだけの物ではない。一度着たら生涯外す事のできない呪いの鎧。

傷一つつかないその鎧は、着用者の生命エネルギーをたえず吸いつづけている、だとすると彼らの生命力はよほど高い事になる。

たしかに槍の腕は一流で、数メートル先の的の中心を一撃で射抜く正確さである。

ウィルオーウィスプ

うそか本当かさだかではないが、ある科学者がウィルオーウィスプの小型版を作り出したと言う話を耳にした事がある、そうだとするとモンスターとし出てくるウィルオーウィスプは誰かに操られているのだろうか、その攻撃は熱ではなく、むしろバリバリと痛さを感じる。
消滅させるには拡散させるしかない。

ライフスティーラ

地上数センチを浮上して移動するライフスティーラ。
なま暖かい風の吹く新月の夜、眠れぬ者の枕元に彼らは浮いている。もうろうとした意識のなか、彼らからの睡眠術のような進言を聞いた者は、時に大発見を、時に大金持ちになる。
しかし、彼らは皆、数年の後無残な死をとげている、死にいく彼らの最後に見るものは、笑う骸骨……ライフスティーラである。その手にした大釜は、人が本来進むべき運命を打ち切ると言われている。

ミノタウルス

彼らの遠い祖先は、それでも天界の住民だった。現在においての彼らの落ちぶれた姿は周知の所だろう。それどころか、彼ら自身が作る呪われた牛の仮面によって人間を引きずり込もうとまでしている。もはや、種族の誇りなど皆無なのだろうか、しかし、その突進力と高い生命力は以前のままと言ってもいいかもしれない。

マンティコア

人口的にライオンと大鷲を合体させられた生命体、マンティコア。高い機動性と攻撃力は、どの世界でも戦いが有る度に、魔道士によって作り出される。
増殖はせず一代で終る。がしかし、マンティコアは非常に長寿で戦いの後数千年たった頃いきなり現れて、人々を驚かせる事がある。

ガスクラウド

ガス状の体を持つ不特定型のモンスター。
少し明るくなった中心部には絶対零度の小さな魔宝石が浮かんでいる。
攻撃力はあまりないが、時々打つ氷結の魔法は注意したほうがいいだろう。

スチールマン

兜の中から光るあの目は、本当に生物の物なのだろうか。全身強力な鎧で覆われていると言われているが、私にはどうも彼らの肉や骨までもが鋼鉄でできているように思えてならない。
気配からこの世界のものでないと分かるのだが、ではいったいどこの世界から……

ウィザード

火炎爆烈の魔法と、電撃の魔法を得意とする正純派魔法使い。しかし正純派ゆえに魔法使いの弱点をそのまま持つとも言える。
彼らは、戦いの場に出てくるべきではない、もっとも後方で、精霊の召喚や下等な魔物の指揮をしているのが、彼らの真の姿と言えよう。

イビルファイター

イビルシルジャーと同じく魔軍と手を結んだもと戦士、彼らはこの戦乱に時代を永年待ちつづけて来たのだ。その本質は残忍で殺りくを好む、イビルファイターと戦闘に入ったなら、まず女性を守る事を念頭におく事だ。
言うまでもなく、彼らは戦闘力の少ない得物から殺そうとするからである。

イビルシャーマン

電撃の魔法、攻撃派の魔法の他に、体力回復系の魔法を得意とする邪神に仕える彼らは、僧侶や司教と対極をなす。
だから魔物にかける回復魔法を、そのまま人間に向ければ、全く逆の作用となってしまう、彼らもまた非戦闘員であるはずで、いざ戦ってみれば一振りで倒れてしまう。

リザードマン

彼らの持つ長剣は、もはやロングソードと呼ぶ代物ではない、その長さ平均して2、5メートル。
長身である彼らより更に一周り大きいその剣を使いこなす彼らの剣技は一流である。
盾の使い方も非常にうまく、すきを突くのはむずかしいかもしれない。さらに彼らの鱗は鋼鉄より硬い。

パンプキンヘッド

この得体の知れないバケノモの笑顔を、良く見ていただきたい。どうだろうか、次第に意識がおぼろげになり自分を失いかけない。パンプキンヘッドのあの表情は、厚塗のピエロのようなものである内面のすざましい邪気は、魔軍でも指折りの暗黒面を持っている。君が彼らとの戦いで、もし意識を失ってしまったら、君らは彼らの魔法で無防備にされ、他のモンスターのいともたやすい攻撃によって地に伏す事になるだろう。
そしてパンプキンヘッドは、さらに可愛らしく微笑むのだ。

ガーゴイル

このモンスターも、元は石像であった、複雑な魔法の組み合せによって誕生したこのモンスターは、主に門番やメッセージを伝えるために使われていた、今では魔軍の戦闘隊の一角を占めている。
戦いにおいての彼らの攻撃は、炎や雷のブレスが主である。

魔神ゴーレム

数年前エルバード王国深部にまで単身入り込んだ、全長12メートルにも及ぶ石の巨人である。

無敵の一撃は、推定7トンプレスに匹敵する、魔軍からは畏敬の、人間からは恐怖の魔神として恐れられていた。

ゴーレムの進行を止めたのは魔道士バギン、イシュバーンでも敬人しか使えないと言う古代の秘術を用いて、ゴーレムとその周りの時間を止めてしまったのだ。

しかしさすがのバギンもゴーレムを破壊する事はできず、どこかへ移動して安置してあるようだ。

魔獣ゴーメス

暗く深い洞窟を住みかとする大蛇。胴の太い部分は直径2メートル以上そして別々に動く8本の尾を操る。

貪欲だが知能も高くドラゴン並の記憶力と判断力を持っている。当然のごとく魔法にも精通していて、太古のものから新しいものまでこの世のほとんどの呪文を知っていると言われる。

しかし戦いの場では自らの体力に信頼をおいているらしく、滅多に魔法を使わない。

ゴーメズの好物は、動物人間を問わず子供である。一説では子供の生体エネルギー吸っていると言う。

最近ナナイ村の付近で見かけたと言う噂を聞く。もし本当なら、村は悲劇の舞台となっているに違いない。

大怪鳥ラー

黄金色に輝く幻の怪鳥。ラー。

その姿を求めて多くの冒険者が旅立って行ったが、発見の報告は今だ無い。

ラーの血は人に不労不死を与えるとか、天上界への鍵を持つとか、さまざまな説がある。

この不思議な鳥についての古代書物は、なぜかどれも難解で分かりにくい。学者によっても解釈が違うのが、情報の混乱をまねいている。なにせ、神の使いだと言う学者と、全く正反対の悪魔の使いだと言う学者までいるのだ。

魔将軍オストラコン

私は以前の彼を知っている、余りに純粋な心を持つ天才は、時に我々の考えを超越した信念を心に固めてしまう。種族を超えた強者の真理。道徳など太刀の前にはどうにもならない事実。彼の心にはその光景が焼き付いているのだ。彼はイシュバーン最強の人間であろう。件の術者が８人で襲っても、かなわなかったと聞く。その知識も同じことだろう。おそらく彼には、人間が絶滅した後の魔族が繁栄する世界までも、構想を終えてあったに違いない。

もしかすると、魔王ガルシアを葬り、自ら魔王となろうとしているかもしれない。それほどの男なのだ。また彼には魔物を引き付ける悪のカリスマが有るのも、事実である。

魔王ガルシア

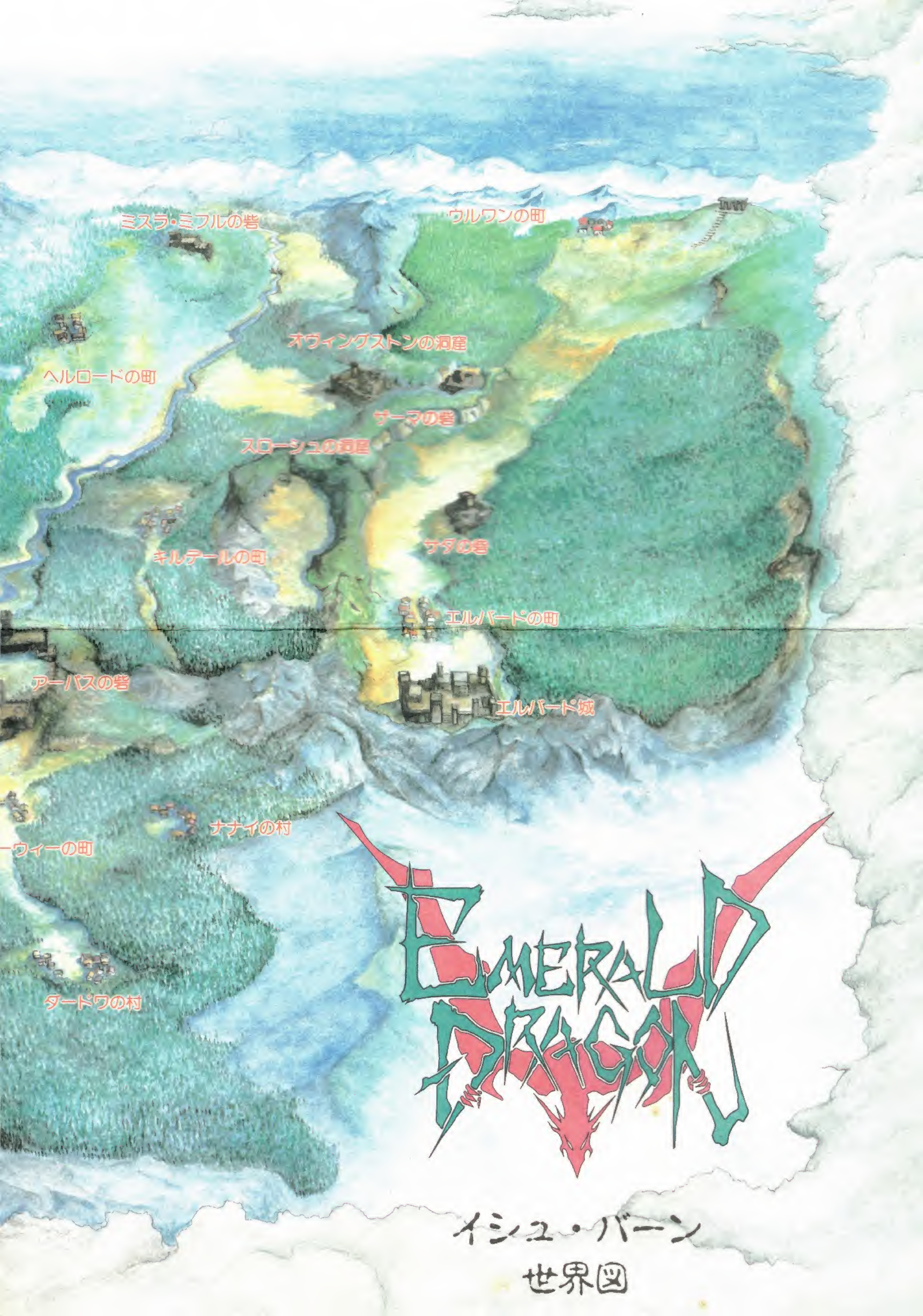
考古学者でもガルシアの名を覚えていた者は、少ないのではないだろうか。超古代の破壊と死を司る神であったガルシアは、遥かに強大な力と友にこの時代に復活をとげた。

この時より南西エルバードは暗雲が立ち込め、太陽の光は遮られたままである。

草木は枯れ、海も腐り始めている、さらには魔王の波動を受けたモンスター達が次々と活性化を初め、過去悪事を尽くした悪人の死体までも死霊となり墓からはいだす始末である。この世界に平和を取り戻したければカオスの根源であるガルシアを倒すしかない。

しかし人間にガルシアを倒すことなどできるのだろうか。いや、我々には竜の子アトルシャンがいるではないか。

彼の成長に大いに期待するとしよう。

ヘルマンド山
ドゥルグワント城
古代の洞窟
パールシーの町
遺跡の洞窟
バージルの町
禁断の洞窟
ウォウルカシャ湾
マルギアナの町

ミスラ・ミフルの砦
ウルワンの町
ヘルロードの町
オヴィングストンの洞窟
ザーマの砦
スローシュの洞窟
キルテールの町
サダの砦
エルバードの町
アーバスの砦
エルバード城
ナナイの村
ーウィーの町
ダードワの村

EMERALD DRAGON

イシュ・バーン
世界図